最新続報! サガF&ブシドーブレード&FFⅦ

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年8月30日発行(隔週金曜日発行)第2巻第16号通巻24号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.28
1996 8/30
定価490YEN



夏のゲームは熱いうちに討て!

電撃攻略Stationスペシャル

ストリートファイターZERO2
TOBAL No.1
ポポロクロイス物語
Over Blood
KING'S FIELDⅢ
刻命館
時空探偵DD

これは絶対見逃せない!

東京ゲームショウ

開催直前最新情報

美少女ならやっぱりおまかせ!

電撃G

アイドル雀士スーチーパイⅡ
はるかぜ戦隊Vフォース
NOëL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

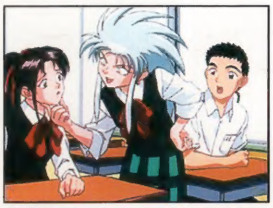
独占スクープ

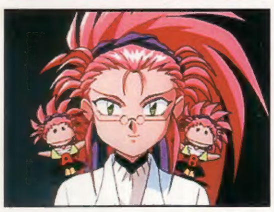
魔法少女プリティサミー

サガ フロンティア
ファイナルファンタジーⅦ
ブシドーブレード
フォトジェニック
スターグラディエイター
ルパン三世 カリオストロの城











華の学園生活…わたしたちと遊ばない♥

増殖を続ける天地ワールドの新たな舞台はなんと学校だ！混迷をきわめる恋模様。唯一の安住の地である学園生活を奪われる天地の運命は・・プレイステーション版だけの新キャラも3人登場し、今まで以上のドタバタは必至！さらに恒例の、お風呂シーンはもちろん、プレイステーションならではのおまけも追加。エンディングまでのアニメーションを一挙にみれるアニメ再生機能や「天地無用！」に関するクイズゲーム、プレイステーションだけの新OP／EDなど超充実の1本！

天地無用！

登校無用（とうこうむよう）

オリジナルキャラ3人娘登場！



紗夏姫　綺野狐　衣蕾羅

〈STAFF〉
■アニメーション制作：AIC
■アニメーション制作協力：井上　博明（オニロ）
■制作スーパーバイザー：真木　太郎（パイオニアLDC）
■脚本：長井　仁（オルフェ）
　　　　黒田　洋介（オルフェ）
■音楽制作協力：関戸　雄一（パイオニアLDC）
■OP/EDテーマ（3曲）
　作詞　枯堂　夏子
　作曲　藤原　いくろう

《CAST》
■柾木　天地：菊池　正美
■阿重霞：高田　由美
■砂沙美：横山　智佐
■清　音：天野　由梨
■魎皇鬼：小桜エツ子
■脊皇鬼：矢島　晶子
■衣蕾羅：花島佳奈英
■魎　呼：折笠　愛
■美　星：水谷　優子
■鷲　羽：小林　優子
■柾木　勝仁・信幸：青野　武
■那　岐：大塚　瑞恵
■紗夏姫：赤見　幸寶
■綺野狐：秋山　久美

9月13日発売予定

CD2枚組　価格6.800円（税別）

初回特典：イニシャル生産分のみ「描き下しオリジナルイラスト集」マニュアル添付

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6Fユーザーサポート TEL03-5443-1636

XING ENTERTAINMENT

T1024575080495

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24575-8/30

電撃PlayStation Vol.28 夏の攻略スペシャル
平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年8月30日発行（隔週金曜日発行）第2巻第16号通巻24号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円（本体価格476円）
発売：主婦の友社

最新続報! サガF&ブシドーブレード&FFVII

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年8月30日発行(隔週金曜日発行)第2巻第16号通巻24号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.28

1996 8/30

定価490YEN



夏のゲームは熱いうちに討て!

電撃攻略Stationスペシャル

ストリートファイターZERO2
TOBAL No.1
ポポロクロイス物語
Over Blood
KING'S FIELDIII
刻命館
時空探偵DD

これは絶対見逃せない!

東京ゲームショウ

開催直前最新情報

美少女ならやっぱりおまかせ!

電撃G

アイドル雀士スーチーパイII
はるかぜ戦隊Vフォース
NOëL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

独占スクープ

魔法少女プリティサミー

サガ フロンティア
ファイナルファンタジーVII
ブシドーブレード
フォトジェニック
スターグラディエイター
ルパン三世 カリオストロの城

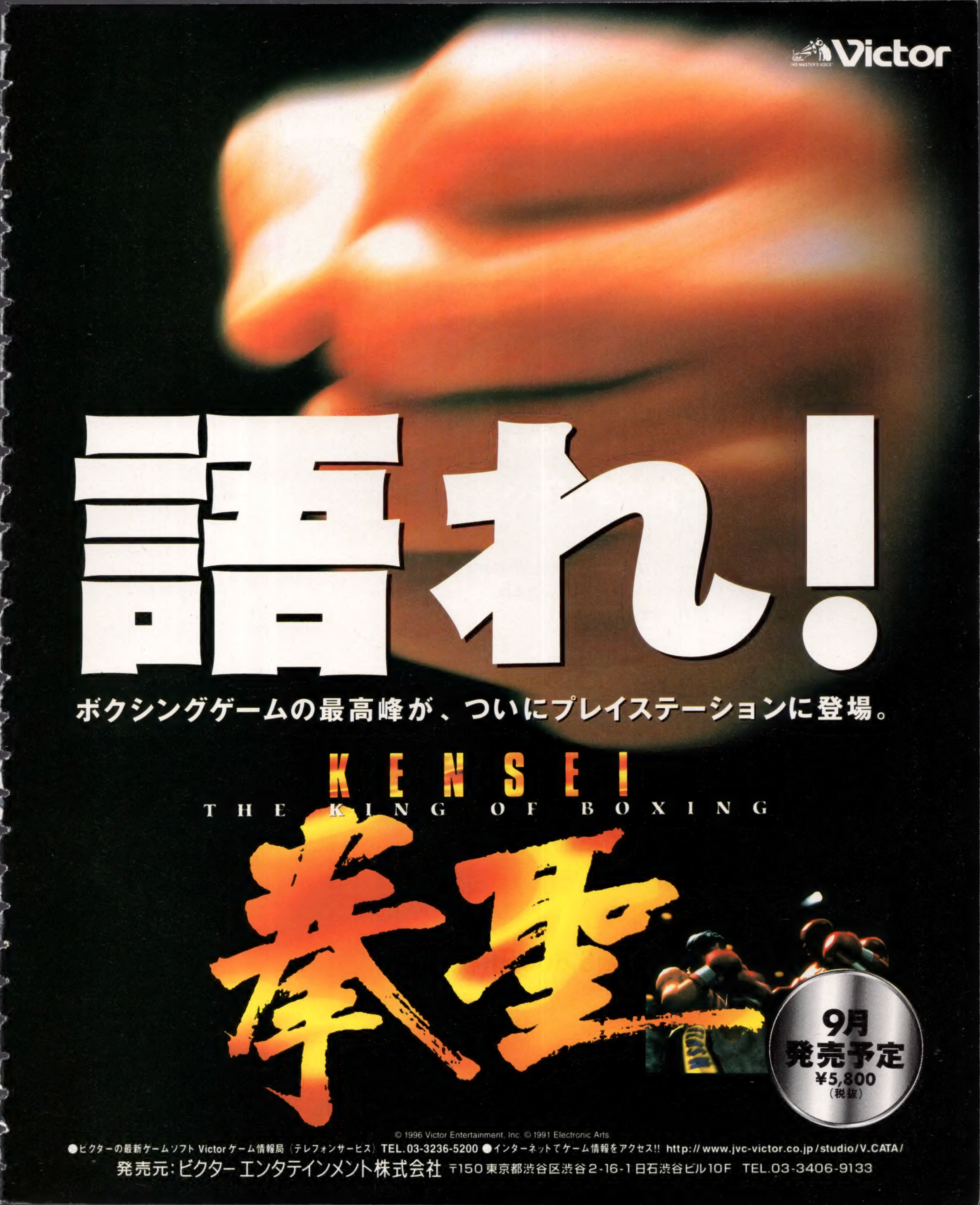
電撃PlayStation Vol.28 夏の攻略スペシャル/ストリートファイターZERO2 TOBAL No.1

発行:メディアワークス


PlayStation
PLAY!
PlayStation
VOL. 6
96
行け!SCE3姉妹
SONY


スポーツ大好き
SAEのオススメ
ワールドスタジアムEX
野球ゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
c(株)ナムコ
ストーリーもの大好き
CHIEのオススメ
NOëL（ノエル）
アタッチメント・ソフトウェア
標準価格6,800円（税抜）（2枚組）
初回のみシングルCD・オリジナル歌詞カード同梱
絶賛発売中
c1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
OverBlood（オーバーブラッド）
3Dアクティブアドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
c1996 Riverhillsoft Inc.
格闘大好き
ERIのオススメ
TOBAL No.1（トバル ナンバーワン）
3D格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
©1996スクウェア/ドリームファクトリー
キャラクター：©1996スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ/集英社
FIGHTING ILLUSION K-1GRAND PRIX
3D格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
cXING1996 協力:正道会館 株式会社マークス
ストリートファイターZERO 2
対戦格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
cCAPCOM CO.,LTD.
どうだ！サービス満点プレイステーションの巻
前回、アートディンクその他の人々から仮面がダサイとケナされた三姉妹は、なぜかプールサイドにいた！
CHIE「どうして水着なのよ！」
一説明しよう！スタッフが見たかっただけなのだ！「サービス満点」ってこういう ことですよね佐伯さん。
SAE「私たちもしかして、セクシーアイドル！?」
ERI「え～、殿様のフェロモンとか出なきゃいけないの～」
一説明しよう！それは深夜のカルト番組ですね。もう終わっちゃったけど。と、その時！
亀井「どうもどうも、ノエルのプロデューサー亀井です。あっと、今日はスカウトでした」
SAE「スカウト！ついに私たちもアイドルになるのね！」
CHIE「もう親戚に隠さなくてもいいんだわ」
一説明しよう！君たちにはSCE三姉妹としての誇りはないのか！
亀井「いやいや、セル画をスキャンする作業員をと思って・・・」
ERI「服にもお金かけないと～」
CHIE「あんな仮面かぶってる場合じゃないわよ」
亀井「・・・ノエルは大作です。キャラのリアクションも今までになく豊富なんです。なんとアニメーション・セル画が6,000枚以上もあるんです。だからスキャンが大変でね、いまや私がやっているぐらいなんですよ。ははは。」
CHIE「やっぱり、アイドルったら歌かな？」
SAE「近ごろは喋りでしょ！業界風にべしゃり！」
亀井「そう、喋り！ノエルは喋りが凄いんですよ！なんせキャラの会話部分の調整だけに6ヶ月もかけたんだから。それで完成が遅れたんですけど」
ERI「ねえねえ！で、いつデビューなの～」
CHIE「まさか、ここまで来て、パイオニアLDCからデビューさせないなんて言わないでしょうね！」
SAE「後ろ回し蹴りが炸裂するわよ！」
一説明しよう！この技はPS.EXPOでXING代表のK氏が3週間の頭痛に追い込まれた技なのだ！
ERI「ダンスのレッスンも始めなきゃ～」
サービス満点の水着を身にまとい、三姉妹はこのままセクシーアイドルの道を歩めるのか！ちなみに、ソニー・ミュージックは 君らのデビューなど考えてないぞ！以下、次号！
佐伯「本体新価格19,800円。名作ソフトが半値以下、プレイステーション・ザ・ベスト新発売。その宣伝をするのを忘れるな～」
名作ソフトを半額以下！
「プレイステーション・ザ・ベスト」新発売！
標準価格 2,800円（税抜）
一部のソフトはオープン価格で登場！
サービス満点
新発売
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5000
プレプレ
かわらばん 瓦版
編集長：ムームー星人
プレイステーション・クラブの会員に送られるプレイステーションのお得な情報満載のプレプレが出来てもうすぐ1周年。今、入会すると9月発送予定のプレプレ4号に間に合うぞ。プレイステーション・クラブの入会等に関するお問い合わせは、Tel. 03-3266-7830まで。（10:00～17:00. 土・日・祝日は休業）
まだ間にあうムー！
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT


PlayStation
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標てす
拳で
なめらかな動作。極限まで書きこまれたグラフィック。抜群の操作性。
R 07/12
2:22
■自分だけのボクサーを育て、チャンピオンを狙え！
■モーションキャプチャリングを採用して、
本物のボクサーのリアルな動きをそのまま再現。
■極限まで書き込まれたテクスチャーによる迫力のグラフィック。
■出したい動作が、気持ちよく出せる、抜群の操作性。
■プレイヤーの動きを学習して再現するトレースモードで自分自身との対戦も可能。
■メモリーカードを使用したプレイヤー同士の対戦も可能。
東京ゲームショウ '96
ビクターエンタテインメント・ブースでは、ボクシングゲームの最高峰「拳聖」や、スコットランドのコースを舞台に多彩な機能で楽しめるゴルフゲーム「トーナメント・リーダー」を展示。また、素敵な賞品がもらえる「拳聖」ゲーム大会もド～ンと開催します。●会場：東京ビックサイト（江東区有明）●1996年8月22日（木）～24日（土）


Victor
語れ!
ボクシングゲームの最高峰が、ついにプレイステーションに登場。
KENSEI
THE KING OF BOXING
拳聖
9月
発売予定
¥5,800
(税抜)
© 1996 Victor Entertainment, Inc. © 1991 Electronic Arts
●ビクターの最新ゲームソフト Victorゲーム情報局(テレフォンサービス) TEL.03-3236-5200 ●インターネットでゲーム情報をアクセス!! http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V_CATA/
発売元:ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133


PlayStation
Oddity
Odo Odo
おどおどおっでぃ
「それ」をみつけたらほんとうに強くなれるのかなあ？
そうぼくがつぶやいたとき、きみはいったよね。
「それ」ってどこにあるの？
「それ」は心の何処かにねむっている。
心の真実に気づいたとき「それ」は、めざめる。
ちいさな「それ」は、手の中で１本のつえになりひかりをはなつ。
「それ」は、めざめると同時に成長をはじめる。
「それ」がおおきくなるたび、ほのかなひかりはかがやきをますだろう。
そして「はじまり」がはじまる。
ここは何処なんだろう？
かすかなひかりを手の中に感じる。
これがぼくの「はじまり」。
今秋発売予定　予価5,800円(税別)
IDC
media studio
Isetan Data Center
I·D·Cメディアスタジオ：TEL.03-5273-6563
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation

CONTENTS & GAME INDEX

1996 8 30
Vol.28

巻頭特報

特集 I

旬のゲームを厳選し徹底的に解剖します **攻略Station**

特集 II

闘うあなたがより強くなれますように **格闘無敵**

特集 III

みんなが大好きなロープレのページ **Go Go RPG**

特集 IV

美少女ゲームなら電撃におまかせ♥ **電撃Play Station-G**

東京ゲームショウ'96完全対応号！

◀出展ソフトは記事中のこのマークが目印。この超期待ゲームイベントの詳細はP.188からの記事をご覧ください。

ゲームインデックス 50音順



独占スクープ!!

人気アニメ「天地無用！」から生まれ、OVAや小説、ついにはゲーム化までされた超人気タイトル『魔法少女プリティサミー』がPSに移植決定。今回は、元になるパソコン版の紹介に加え、『プリティサミー』に関する最新情報をお伝えする。コイツは見逃せないっ!!

魔法少女プリティサミー移植決定

パソコン版をベースにパワーUP！

ＰＳ版『プリティサミー』は、'95年12月にパソコンで発売されたＡＶＧをベースに、音声やグラフィックなどを強化しての移植となる。パソコン版でも音声は使用されていたが、ＰＳ版は全編を通してしゃべる……なんてことも期待できるかもね。

また、この作品は前後編に分かれていて、今回移植が決定したのはその前編だ。ＰＳ版の詳細は続報で！



◀会話時には、キャラの顔グラフィックがアップになる。



◀今回は前編だけだが、きっと後編も移植されるはず。

※画面写真はすべてパソコン版のものです。

インフォメーション Part 1

今秋TVで放映開始



ついに、10月4日(金)18:00からテレビ東京系6局でTVアニメ「プリティサミー」の放送が決定したぞ！ 内容は今までのシリーズとは異なり、番外編というよりは、独立したものになる。天地、砂沙美、阿重霞は残念ながら登場しないのだ。



パイオニアLDC イベントブースへ 電撃読者をご招待

8月23日の東京ゲームショウで行われる、パイオニアLDCのイベント（ゲスト　横山智佐さん）の参加チケットを電撃読者20名に特別プレゼント！　参加希望者は住所、氏名、年齢を書いて下記の宛先に、ハガキでご応募下さい。締切りは8月16日(金)必着です。

あて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館　5F　メディアワークス
電撃PS編集部「パイオニアイベント」係

インフォメーション Part 2

東京ゲームショウに プリティサミー役 横山智佐が参上!!



東京ゲームショウ出展ソフト

魔法少女プリティサミー前編

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

電撃特報2

サンソフト発、超期待の新タイトルをキャッチ！



斬新なアイデアでいつもユーザーの注目を集めてきたサンソフトが、新タイトルを発表！　気になるそのタイトルは恋愛フォトSLG『フォトジェニック』だ。従来の恋愛SLGとは趣の異なる、サンソフトならではの意欲作だ。今回は電撃が独占入手したイラストとともに、キミのお相手となる3人の美少女を大紹介!!

キャラデザインは
すぎやま現象氏



フォトジェニック

ジャンル	恋愛フォトSLG	価格	未定
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

東京ゲームショウ出展ソフト

主人公（プレイヤー）はプロカメラマンの卵！　キミは、1年の四季を通して知り合った女の子を被写体に写真を撮り、コンテストでの優勝をめざしながら、彼女たちとの恋愛感情を高めていくのだ。ゲームはまず、被写体となる女の子を捜すところから始まる。同じ女の子でも知り合う季節によって出会いのシーンが異なり、ビジュアルも数パターン用意されているぞ。うまく知り合えたら写真を撮るんだけど、ここでポイントになるのが彼女たちの感情パラメータ！　プレイヤーの行動によりこの彼女たちのパラメータが変化し、これが写真のデキばえに影響してくるのだ。恋愛感情をうまく盛り上げ、ステキな写真を撮りまくり彼女とのハッピーエンドをめざせ！



▲これは、今年の年末先行発売されるＰＣ-98版のゲーム画面。日時が表示されているところを見ると、1日ごとに行動を選択できる形式なのだろう。

このゲームのキャラクターデザインは、「ファイナルロマンス」シリーズなども手がけているすきやま現象氏が担当している。魅力あふれる女の子がナイス♥

3人の美少女（被写体）を相手に繰り広げられる恋愛フォトSLG！

カノン3人娘がターゲット♥♥♥

ここでは、メインキャラクターとなる3人の女の子を紹介するぞ。キミの好みのタイプはどの子かな?





ORIHARA IZUMI 織原いずみ

読書が趣味といういずみは、内向的でおとなしいタイプの中学生。自分に自信がなく、とくに眼鏡をかけていることがコンプレックス。









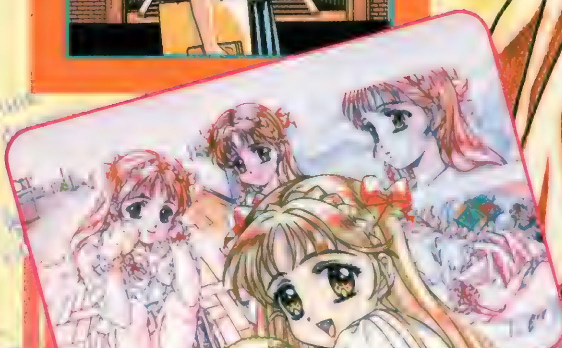
HOJYO AYANO 北条綾乃

綾乃は家柄が良く、性格もいわゆるお嬢様タイプの高校生。絵を描くことが好きで、時間を見つけてはスケッチに出かけている。













SAKURAI MANAMI

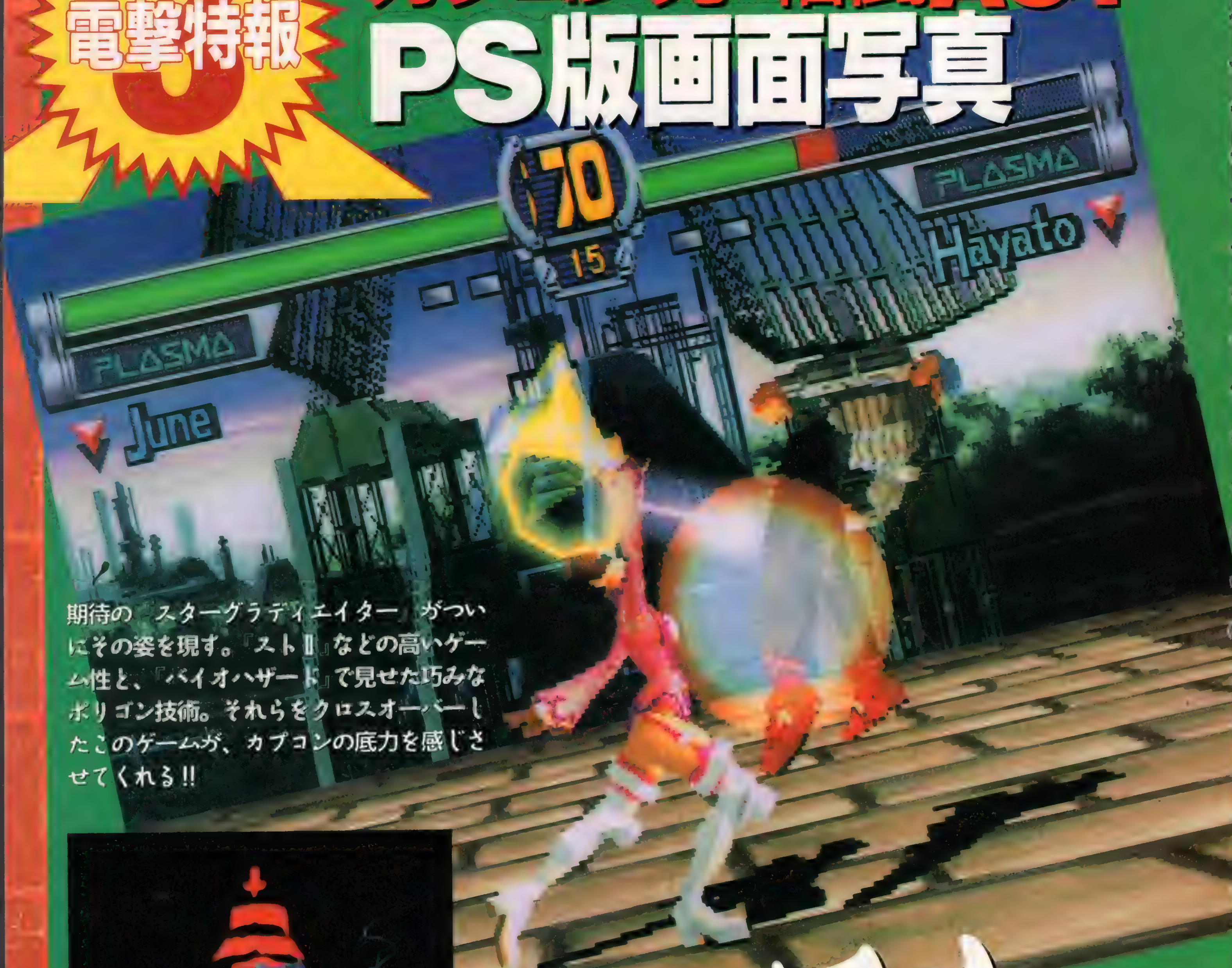
桜井愛美

かわいい物が大好きという愛美は、リボンとぬいぐるみ集めが趣味の高校生。とってもにぎやかな性格で、ジッとしているのが苦手。

電撃特報3

カプコン発 格闘ACT

PS版画面写真



期待の『スターグラディエイター』がついにその姿を現す。『ストII』などの高いゲーム性と、『バイオハザード』で見せた巧みなポリゴン技術。それらをクロスオーバーしたこのゲームが、カプコンの底力を感じさせてくれる!!



早くも公開!! スター



9人の戦士たちによる熱き戦い!

スターグラディエイター

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	10月予定		

グラディエイター

東京ゲームショウ出展ソフト

プラズマパワーを駆使して

このゲームに登場するキャラは、自分の思念を具現化した武器、プラズマ兵器を使って戦うのだ。このプラズマ兵器の使い方によって、深い心理戦が展開されるぞ！



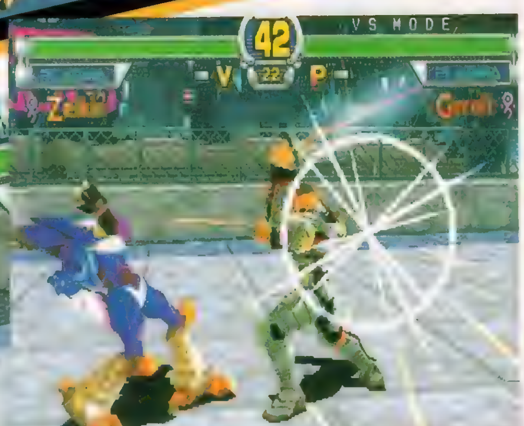


プラズマコンボ

このゲームには、縦斬り、横斬り、キックと3つの攻撃方法が用意されている。これらのボタンを一定の順番で押せば、プラズマコンボと呼ばれる5段までの連続攻撃を繰り出すことができる。さらに、5段目を出したあとに一定のコマンドを入力することで、プラズマコンボファイナルという強力な技を繰り出せる場合もあるのだ！









プラズマリベンジ

相手の攻撃をはじき返し、そのまま大ダメージを与える攻撃を繰り出す！それがプラズマリベンジだ。コマンド入力が完了するとキャラが一定の防御ポーズをとる。そこにうまく相手が攻撃してくれれば、プラズマリベンジの完成となる。感覚としては、『ストＺＥＲＯ』でいうＺＥＲＯカウンターに近い技だ。ただし、相手の攻撃を見てからコマンド入力したのでは、ほとんどの場合間に合わない。また、縦斬り、横斬りのどちらかしかはじき返すことができないうえ、キック攻撃の前には完全に無力なのだ。ただ出したのでは、成功する確率は3分の1。リスクの大きいこの技、どう使う⁉



プラズマリフレクト

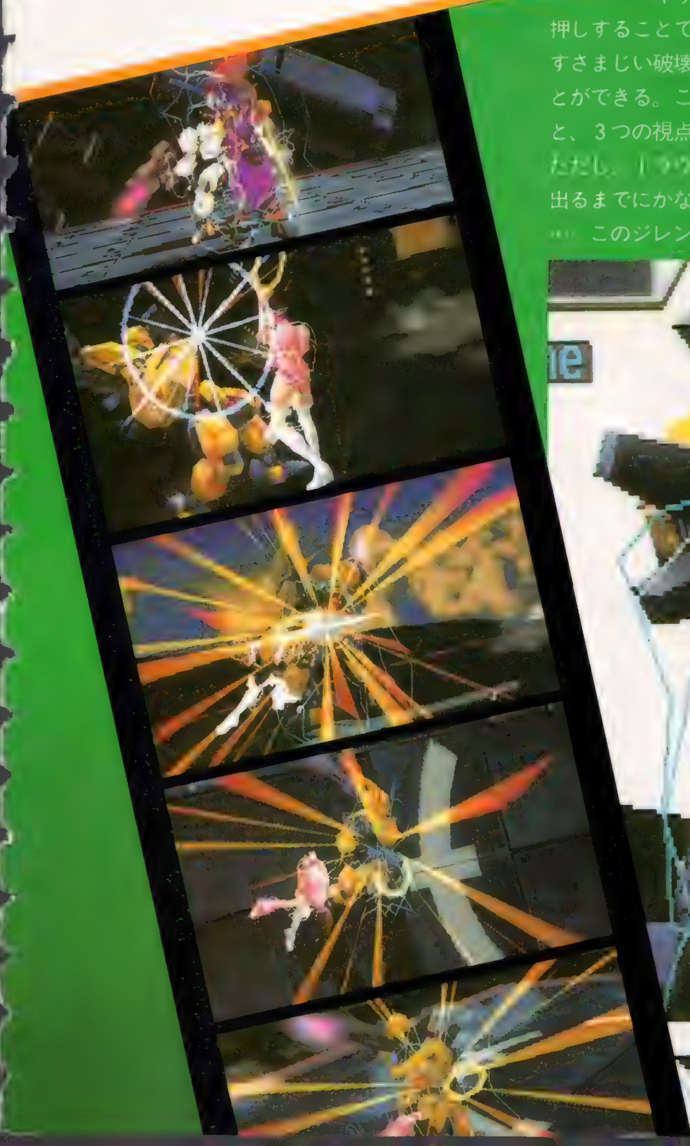
コマンド入力完成後、キャラが一定の防御ポーズをとる。そこに相手が攻撃してくれれば完成と、ここまではプラズマリベンジとまったく同じ。このプラズマリフレクトが違うのは、相手に反撃をしないという点。だが、もちろんそれで終わりではない。相手の武器を跳ね上げたあと、短時間だが、相手の動きを止めることができるのだ。素早く反応すれば、ここから投げやプラズマコンボを狙っていったりできるぞ。見た目はそれほどハデではないが、使い方によっては一発逆転の可能性を秘めている技だ。





プラズマストライク

縦斬り、横斬り、キック。この3つのボタンを同時押しすることで、プラズマストライクという、すさまじい破壊力を持った攻撃を繰り出すことができる。この技でフィニッシュを決めると、3つの視点からのリプレイが見られるぞ。ただし、「1ラウンドに1回しか出せない」し、出るまでにかなり時間がかかるなど欠点も……このジレンマを、どう克服する!?





己の使命のために敵を討て！



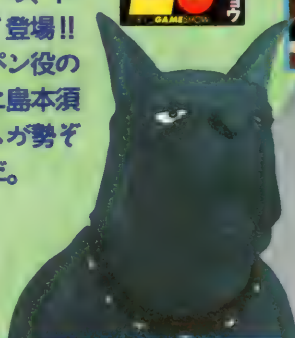
全国を感動につつんだ不朽の名作がPSで復活

ルパン三世 カリオストロの城-再会-

ジャンル	AVG	価格	¥6,800(予定:3枚組)
メーカー	アスミック・東北新社	対応周辺機器	マウス対応
発売日	11月予定		

アニメ界の巨匠、宮崎駿氏がその昔手がけたことでも有名なあの『ルパン三世 カリオストロの城』が、PSオリジナルゲームになって登場!! 気になる声の出演には、ルパン役の栗田貫一さん、クラリス役に島本須美さんなどのオールキャストが勢ぞろい！ ファン必見の作品だ。





▼これは、ルパンと次元が乗っていたフィアット。花嫁衣装のクラリスを助けようとターボで崖を登りながらのカーチェイスは、序盤の見どころだったよね。



クラリス覚えているかい?



新たな"カリオストロ"ワールドをキミ自身で体験できる

サブタイトルにもあるように、このゲームでは劇場映画のカリオストロ城を舞台にした事件から数年後、再びクラリスに魔の手が伸び、ルパンたちがこの地を訪れる。ゲーム中のプレイヤーは、カリオストロ城に観光にやってきた第三者なので、キミの視点からこの世界に入り込むことができる。カリオストロ公国の女王、クラリスがカリオストロ城をモニュメントパークとして一般の人たちに開放していて、その中にあるバーチャル館ではルパンたちとカリオストロの冒険が体験できちゃうアトラクションがあるのだ。


▶アドベンチャー形式で、カリオストロを観光。


▶プレイヤーの身のまわりで事件が起こる。


▶グラフィックの美しさにも注目だ。

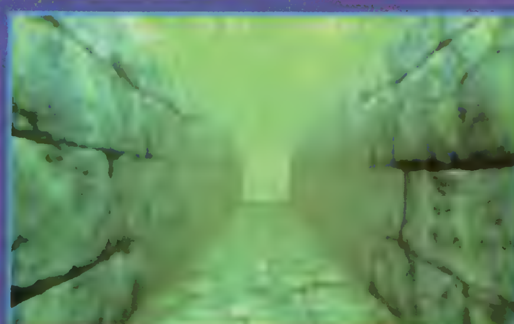
また、カリオストロ城や大公邸をＣＧモデリングで完全再現しているので、〝北の塔〟や〝時計台〟などの名所へ自由に行くことができたり、映画では見ることのできなかった場所にも移動して探索することが可能。そして、カリオストロを舞台に新たに巻き起こる謎の事件と、見どころがいっぱい!!

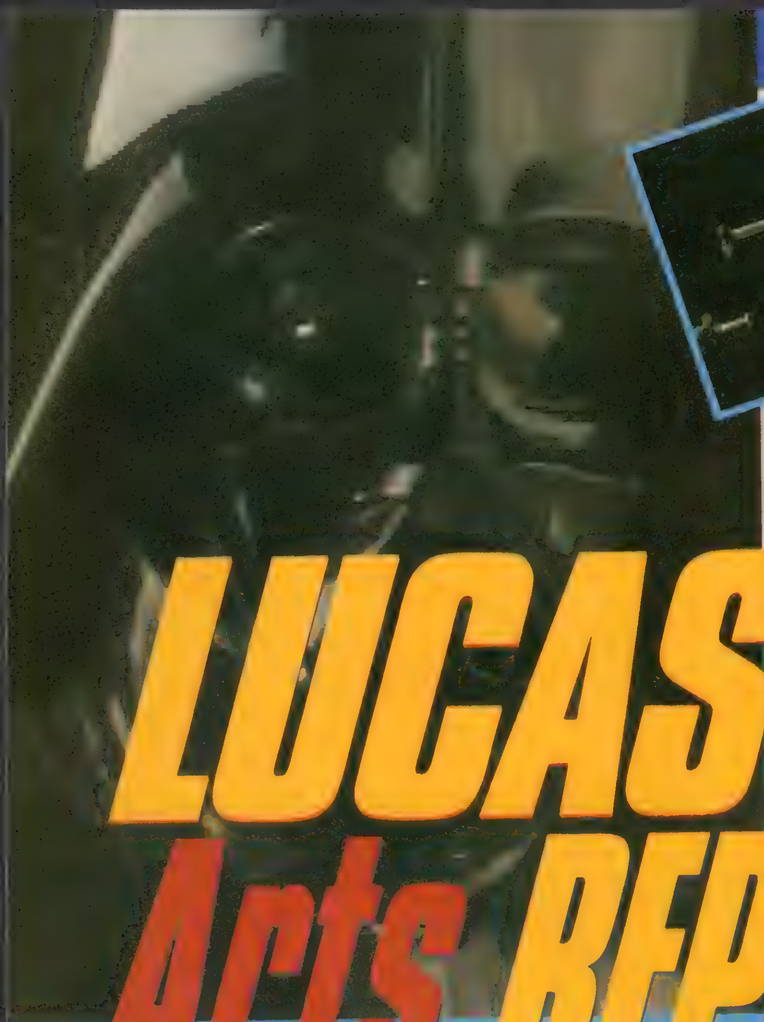


▲懐かしいレストランのウエイトレスさん。「今晩、どお～？」なんてね。

あの名場面も再現!


◀ルパンがカリオストロ城に忍び込むときに使った水路。水の流れに逆らって平泳ぎをするルパンの姿が、とっても面白かった。このほかにもいろいろあるぞ。


▲今回のＰＳ用に新たに描き起こされたＣＧモデリングによるビジュアル。アニメのセル画とは、また味の違う感じでいいよね。水没していた都市もあるのかな。





一挙4タイトルを発表!!

プレイステーションに「スターウォーズ」がやってくる！　ルーカスアーツとBPSの業務提携により、突然の4タイトルの発表があるという噂を聞きつけた電撃PSは、その真相を確かめるべく米国はサンフランシスコへ飛び立った。

LUCAS Arts REPORT

ルーカスアーツ社アメリカレポート



STARWARS THE HIDDEN EMPIRE REBEL ASSULT II

スターウォーズ レベルアサルトII



PRODUCER MR.VINCE LEE

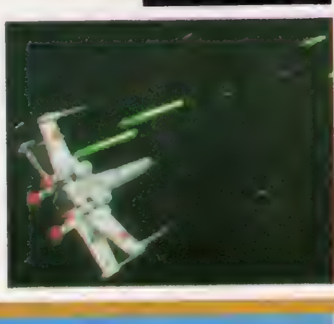
日本でも、おなじみの『レベルアサルト』の続編。ステージとステージの間に入る超美麗な実写映像はゲームのために実際の映画を撮る機材を用いて撮影したという超本格仕様。ＡＣＴありＳＴＧありで、「スターウォーズ」の世界をあますことなく楽しめる。「ＰＳ版作成に当たっては、たんなる移植ではなく、１からすべて見直しています。アクセススピードやサウンドエフェクト（爆発音など）もＰＳ用に手を加えているので期待してください」とのこと。（ＣＤ２枚組で年末発売予定）



▲ステージ間には、映画さながらの実写映像によるデモシーンが展開する。



▲Ｂ－ＷＩＮＧを駆ってのＳＴＧシーン。





▲敵基地内での帝国兵との白熱の撃ち合い。



▲敵基地からの脱出シーン。ＲＣＧさながらに自機を操って障害物を避けろ。

スターウォーズがPSで動き出す！





スターウォーズの故郷に潜入

港町サンフランシスコは、ゴールデンブリッジや急勾配の坂道で有名なアメリカ西部の玄関口。そこから郊外に30分くらい車でとばしていったところに緑に囲まれた閑静な住宅地、サンラファエル市がある。今回の取材目的地に到着した取材陣一行は、めったに入れないルーカスフィルム本社を見学したのち、これまためったに取材できない３人の開発キーパーソンに会い個々のタイトルに迫った！





ルーカスアーツ社とBPSが業務提携、その真相は？

去る、７月10日（現地時間）、サンフランシスコの郊外にあるルーカス牧場（ルーカスフィルム本社）にて、ルーカスアーツ社およびＢＰＳの業務提携に関する記者会見が開かれた。会見主はルーカスアーツ社社長のジャック・ソレンソン氏（写真左）とＢＰＳ社長ヘンク・ロジャース氏（写真右）の２名。発表された内容を要約すると、「今後、日本で発売されるルーカスアーツ社制作のソフト、ＰＳ、ＳＳおよび「シャドウオブ　ジ　エンパイア」以降のＮ64のタイトルはすべてＢＰＳがその発売を請け負う」、「たんなる業務委託ではなく、今後は共同でソフトの企画や開発をすることを考えている」というのが主な内容。

ジャック・ソレンソン氏は、コンシューマ機のなかでもとくにＰＳに注目している模様で、その理由として、「世界的な市場での伸びがもっともあるハード」、「現在ルーカスアーツ社が、主流にしているＩＢＭ-ＰＣに動作環境がもっとも似ている」という２点をあげていた。また、今後のゲーム業界について、「これから、ますますインタラクティブなものが求められるようになりゲームが映画的になるだろう」と前置きした上で、「ルーカスアーツ社は映像とゲームを一体化する技術をどこよりも持っている」「よい映画は国籍を問わずどこでも流行るように、よいゲームはどこでも受け入れられるはず」という強気な発言も飛び出した。ただし、国による文化の違いはあるから「日本向けにアレンジする作業はＢＰＳがする」（ヘンク・ロジャース氏）ということ。当面はルーカスアーツ社の看板タイトル「スターウォーズシリーズ」が中心になりそうだが、ＢＰＳとの共同開発であっと驚く作品が日本で発売されるかも!?

STARWARS DARK FORCES
スターウォーズ ダークフォース

全米で150万本以上のセールスを記録した「スターウォーズ」の世界観を盛り込んだ３ＤＳＴＧ。「年末にはパソコンで「Ⅱ」を出すのでそちらもよろしく」とのこと。（年末発売予定）



PRODUCER
MR.DARON STINNET



▲敵基地内は、仕掛けがいっぱい。基本的に建物内でゲームは進行。



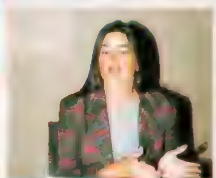
▲敵も多数登場する。スリリングなゲーム展開に期待しよう。

HERC'S ADVENTURES
ハークスアドベンチャー

ギリシャ12神を題材にした２ＤオリジナルＡＣＴ。「絵もプログラムも仕上がっています」とのこと。（1997年２月発売予定）



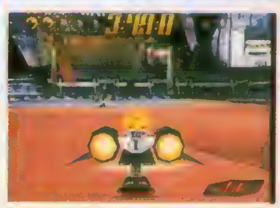
◀お姫様を救い出すのが目的だ。



PRODUCER
MIS.CAMELA BOSWELL

BALL BLAZER
ボールブレイザー

近未来的フィールドで繰り広げる３Ｄスポーツアクション。１つのボールを巡って、２台のマシンが熱いバトルを繰り広げる。２分割画面での対人プレイや、マシンをカスタマイズできるところが特徴。（年末発売予定）



▲マシンをうまく操作してボールを敵ゴールにぶち込め。

主人公の数だけ結末がある！
『サガ フロンティア』最新情報第2弾！
開発スタッフスペシャルインタビュー掲載

サガ フロンティア

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	来春予定		

東京ゲームショウ出展ソフト

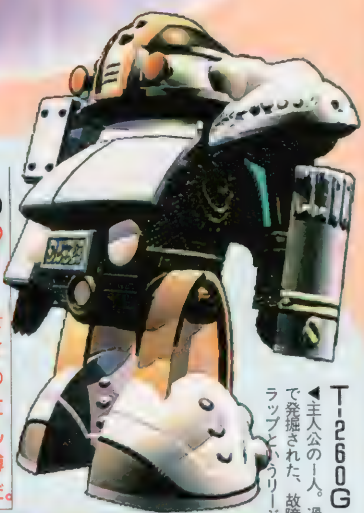
SaGa Frontier™
サガ フロンティア

さまざまな時空や領域（リージョン）にさまざまなキャラクターが住む

時代が移り変わるように
ゲームも進化していく
プレイステーション、
そしてCD-ROMという
新しいメディアで
『ロマンシング サ・ガ』から
『サガ フロンティア』へ
新たな進化を遂げた!!

REGION:❶
スクラップ

クズ鉄やパイプを材木と組み合せた家が建ち並ぶ。誰がこんな家を建てたのか、どんな住民たちが住んでいるのかは、まだ謎だ。クズ鉄を売って生計を立てているのだろうか。ここの住民にはそんなたくましさが似合うようだ。よく見ると博物館があったりして、けっこう文化的なのだ。



T-260G
◀主人公の1人。過去の遺物が眠るリージョン「ボロ」で発掘された、故障中のロボット。どうやら、このスクラップというリージョンに深い関わりがあるらしい。



幾人もの主人公たちが、幾つもの物語を創り上げていく……、『サガ フロンティア』は、『ロマサガ』シリーズのフリーシナリオシステムを継承し、今まで以上に育てがいのある多彩なキャラがたくさん存在するRPGだ。冒険の舞台は、それぞれに固有の特徴を持つ、数々のリージョン。

いったい、どんなリージョンがあり、どんなキャラクターが登場するのか？



◀静かに波が打ち寄せる入江には、たくさんの船の姿が見られる。この船で、リージョン同士の貿易が行われているのかもしれない。『ロマサガ』シリーズで見られた、今までの港とは似ていない点にも注目しよう。今までの港は普通の船専用のものだったが、今度はリージョンシップがあるため、少し様子が違うのかも!?

こんな主人公もいる❶ 変身するヒーロー



▲主人公の中には、人間でありながら変身してしまう者もいる！ 彼のくわしいプロフィールや名前などはまだ不明。しかも、その進化はもう一段階あるというから驚きだ。

REGION:❷ ネルソン

人工的な入江のようなものが見える港町。ここには数々の船が出入りし、人々や物品を運んでいる。建物や倉庫などもいろいろと見られ、かなりにぎわっているリージョンらしい。普通の船だけでなく、リージョン同士を行き来する乗物「リージョンシップ」などもここから出入りをしているのかもしれない。



こんな主人公もいる❷ 能力を吸収するモンスター

▼モンスターであるクーンは、倒した敵の能力を吸い取り、自分のものにする特殊能力を持っている。左のクーンは、また敵の能力を取り込んでいない"素"の状態。おそらく最初の戦闘で見られる姿がコレだろう。もちろん、敵の能力を吸えばこの容姿もまったく違うものになる。そして、右のクーンは人間タイプに変身した姿である。これは敵の能力を吸って変身したワケではなく、どうやら人間社会で生活するため、こういった姿に一時的に化けているらしい



REGION:❸ マーグメル

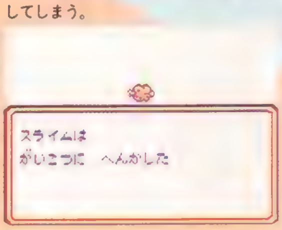
モンスターの主人公、クーンが住んでいるリージョン。このリージョンは崩壊寸前で、リージョンとしての寿命がもうすぐ尽きようとしている。荒れ果てたむきだしの大地や気味の悪い植物、どんよりと曇った空の色などが、このリージョンが死にかけているのを表しているようだ。



GB『Sa·Ga2』では敵の肉を食べて進化

GBで発売された、『Sa·Ga2』では、敵の肉を食べることによって変身する、モンスターという種族がいた。敵の能力を吸い取るクーンや変身するナゾの主人公は、こういう系列に属するのか!?

▼敵の肉を食べると、その敵の姿に変身してしまう。



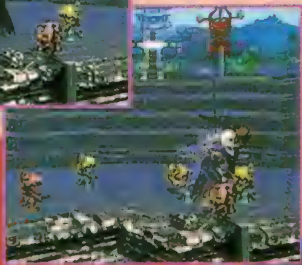
より戦略的により美しく!! 進化したバトルシステム

3D視点に変わり、敵味方が入り乱れて戦うリアルな戦闘システムになった。しかもバトルごとにメンバーを選ぶことができるのだ。

多彩な攻撃方法で戦闘がさらに楽しく!

『ロマサガ』から『サガ フロンティア』にタイトルが進化したように、バトルシステムも大幅に変更された。一番の大きな違いは、今までの2Dサイドビューから3D視点になったこと。敵や味方の攻撃も奥行きをもって表現される。また、敵の攻撃が及ばない範囲にいる味方が目で見てわかったり、パーティをいつでも組み変えられるシステムが登場するなど、より戦略的で、より便利に大きく進化を遂げている。









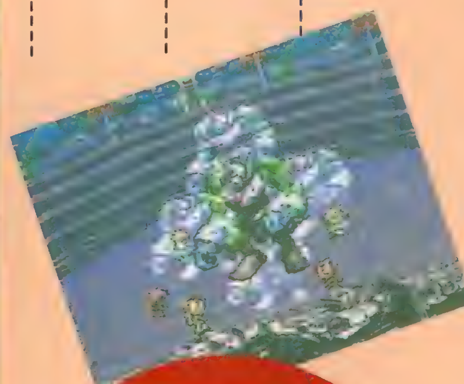
技 ATTACK

技は、戦闘を重ねることによって、ひらめく人間の特殊能力。今回はいろいろな技の中から、主人公の1人、ブルーの体術を紹介。豪快な技だ。



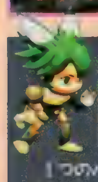
ジャイアントスイング

▲『ロマサガ3』でもおなじみの技。敵をブンブン振り回し、画面の外へ放り投げるのだ。放り投げられた敵は目を回す?



武器 WEAPON

今回は、武器の種類や武器を使っている写真などについて、明らかにされなかったが、武器、防具などのアイテムは、数にして250以上を予定しているそうだ。ということは、それに伴う技なども、かなりの数に上るだろう。



[こんなパーティを組んでみよう!]

1つのパーティの人数は5人まで。人間、妖魔、メカ、モンスターの4つの種族を組み合わせれば、さまざまなタイプのパーティを作ることができる。術に弱い敵には術が得意なパーティを、ボス戦ではオールマイティな戦い方のできるパーティを採用するなど、臨機応変に使い分けよう。

オールマイティ型



すべての種族がそろっていて、いろいろな戦い方ができるパーティ。敵がどういう攻撃をしてくるのかわからない場合は、こういったパーティで様子を見るのもいいだろう。また、ボス戦などには一番強力で安心して戦える、各種族の最強メンバーを集めたパーティを使うのがいい。

術 MAGIC

術は、術屋で買える術と、妖魔だけが使える妖術という2種類の系統があることがわかった。見た目にも美しい術ばかりだ。この他にどんな系統の術があるのだろうか。


フラッシュフラッド
▲光のリングがキラキラと何度も現れては輝く[illegible]。これは、光の[illegible]のようなものなのだろうか？


ヴォーテクス
▲ブラックホールのようなものが出現し、敵を異次元に吸い込んでしまいそうだ。こういった、空間をゆがめる術も多いようだ。


太陽風
▲太陽が出現し、周囲に高熱を放射する。これは、敵全体を攻撃してくれそうだ。


幻夢の一撃（黒猫）
▲黒猫の幻を呼び出し、攻撃する術。敵はこの幻に翻弄されてしまうのか？

自由なパーティ編成でより、タクティカルに！

『サガF』では、一度仲間にしたキャラクターは、基本的にいつでもパーティに組み込むことができるようになった。今までは、ほしいキャラのいる場所までわざわざ出向き、パーティに加えなければならなかったが、今回はそんな面倒はないというワケ。また、あらかじめ戦略的に特性の違うパーティを作っておき、敵の状況に合わせて最も適したパーティを使うことも可能だ。種族の組み合わせによって、いろいろなタイプのパーティが考えられるので、プレイヤーのオリジナルのパーティを編成し、パーティごとに育てていこう。もちろん、仲間がふえたらその分パーティの数も増やせる。

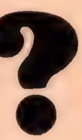

▶いつでも仲間を入れ替えられるので、戦闘ごとに違うパーティで戦える。

仲間を好きなときに入れ替えられる！



4つの種族の特性

『サガ フロンティア』の世界には4つの種族があり、それぞれ使える術や武器、成長の仕方などが異なる。各種族の特性をつかんで戦闘を有利に展開しよう。

 【人間】	あらゆる武器、防具を装備することができ、使いこなすことができる。術は、術屋で買って覚えることができる。ある術を覚えると、それと同系統の新しい術を覚えるようになる。	特殊能力 **技** 持っている武器や、戦闘中の行動に応じて技をひらめき、持っている能力を成長させていく。
 【妖魔】	あらゆる武器、防具を装備することができ、使いこなすことができる。生まれ持った素質を生かして経験を積めば、妖術という特殊な術を覚えていく。術屋で買うことはできないようだ。	特殊能力 **妖力** 敵の能力を、自分の武器や防具に吸収して、それを身につけることにより、パワーアップすることができる。
 【メカ】	あらゆる武器、防具を装備することができ、使いこなすことができる。自分自身の成長ではなく、装備を強化することで攻撃力を上げることができる。術は使えない。	特殊能力 **改造** 手に入れた武器に特殊な改造を施し、それを装備することによって、システムアップしていく。
 【モンスター】	武器や防具は装備できない。装備できるのは、アクセサリーだけ。術は使えない。	特殊能力 **変身** 倒した敵の能力を吸収し、自分の持つ能力と組み合わせる。その結果、変身して新しいモンスターになる。

武器格闘型

人間 人間 人間 メカ メカ



武器の扱いが得意な人間＆メカの2つの種族で構成したパーティ。強い武器をたくさん入手したときなどは、このパーティが活躍してくれるに違いない。うまく育てて1つは持っておきたいパーティだ。

特殊能力フル活用型

モンスター モンスター モンスター 妖魔 妖魔



モンスター、妖魔だけで構成されたちょっと異色のパーティ。敵の能力を吸収したり、妖術を使うなど、人間にはできない珍しい攻撃が楽しめる。余裕があれば、こういうパーティも育てておきたい。

SaGa Frontier

開発スタッフスペシャルインタビュー！

2号連続（第2回）

『サガ フロンティア』の全貌

開発スタッフ直撃インタビュー第2弾！ 前号ではPSのハード面について語っていただいたが、今号はフリーシナリオの実態から戦闘システムのアレコレまで『サガ フロンティア』について、深く深く掘り下げたお話を聞く！

フリーシナリオ
主人公1人1人に目的と結末が存在する

――供給メディアがROMカセットからCD－ROMになったことで、SFCではできなかったことができるようになったと思うのですが、やはり一番影響するのは、フリーシナリオシステムですか？

河津氏（以下、河）：そうですね、容量が増えて制約が減ったので、自由にやれるようになりました。容量の差は大きいですね。具体的にシステムがどう変わるかは、まだこれからの話ですが。

――たとえば、主人公が８人以上になったりしますか？

河：まあ、主人公が多ければいいってものではないので。主人公が100人いたら、ゲームがおもしろいかというと、そうじゃないですよね。やっぱり、ストーリーが重要ですから。「ロマンシング サ・ガ３」のときは、大概の人が同じイベントをやることになったと思うんですよ。でも今回は、本当の意味でイベントがたくさんあり、その中から各主人公なりのイベントをいくつかやれば、ゲームが終わるような作りにしようと思います。

――では、主人公全員に共通するイベントより、個別のイベントの方が重視されるということですか？

河：そうですね。ただ、まったく別の話が主人公の数だけあるかというと、そうではないです。同じイベントでも、視点が変わると全然違うイベントになるような、主人公同士の話をちゃんと絡ませながら、そういった幅の持たせ方をするつもりですよ。

石井氏（以下、石）：『サガ フロンティア』では、主人公同士の人間関係がかなり重要になってきます。

――『ロマサガ』シリーズでは、会話中の選択肢を選ぶことで、シナリオが分岐することもありましたが、今回はどうですか？

河：選択肢はもちろんあります。ただ、「ロマサガ２」あたりから、選択肢を選ぶだけでシナリオが分岐するということはなくなりましたよね。どこへ行って何をするか、誰を仲間にするかということで、変わってきました。今回もそういう両方の要素で、シナリオが分岐します。極端に言えば、まず主人公に誰を選ぶかで話が変わってきますから。

――会話選択より、どういう行動をとるかの方が重要ということですか？

河：ええ、こっちを選んだらヤバイだろうという究極の二択は、やりたくないんですよ。間違えた方を選んだら致命的という選択は。現実の世界でも、何か１つ選択を間違えたからといって、それで人生終わりってことはないですよね。それと同じで、どの選択肢を選んでも正解というふうにしたいです。

――いろいろな選択によって、同じイベントでもさまざまな角度から見ることができるということですね。逆に、その主人公固有のイベントなのに、選択によっては見られないこともあるのですか？

河：うーん、あるかもしれません。でもそれは失敗じゃなくて、何度でも違うプレイを楽しんでほしいですね。（↗）

キャラクター
さまざまな背景を持つ主人公たち

――キャラクターを創り上げるときに、先に世界観があって、その世界にあったキャラを考えるのですか？ それともキャラクター案が先にあるのですか？

河：どちらが先というわけでもないですね。今回は世界観がかなりいい加減というか（笑）、何でもありの世界観に設定してあるので、その世界に合わせた、変わったキャラもたくさん出てきます。逆に、こういうキャラがいたら楽しいなと思えば、そいつに合わせた世界をポコッと作ってしまうとか、そういう感じなんで。

▼主人公たちはそれぞれ異なる目的を持ち、旅立っていく。ある者は復讐のため、ある者は自分の故郷を救うため……。



――『ロマサガ３』はストーリーが先に決まっていたように思いますが。

河：あれはストーリーが先ですね。大体の結末が先にあって、その後にストーリーの流れを組み、そこにキャラをはめたという感じです。

――全体のストーリーの中で、主人公がどういう役割を担うか決まっているのですか？

河：今回は主人公の設定について、それぞれの目的をはっきりさせるというのが一番の狙いなんです。そうしないと、結局最後に魔王を倒して終わりっていうゲームになってしまうので、それはやめようと。僕を入れてキャラ設定担当のスタッフが９人いて、１人ずつ主人公を考えました。

――それって主人公が何人いるか、言ってるようなものじゃないですか（笑）。

石：いや、直接は違うんですよ（笑）。ボツになったキャラクターもいますし…。

――どんなキャラですか？ 教えてください。

石：それは内緒です。

河：また復活するかもしれないので、言えないんですよ。



▲さまざまな特徴を持ったリージョン（領域）で、物語は展開する。



——主人公同士の関係が重要というお話ですが、主人公同士の絡みは複雑なんですか？　たとえば『ロマサガ３』のような恋愛関係であるとか。

河：複雑なキャラもいれば、そうでないキャラもいます。そのへんの幅も出したいと思っているんですが。

津田氏（以下、津）：ストーリーの面でもグラフィックの面でも、すごくあっさりしたキャラもいれば、なんかすごくドロドロして、コテコテだなと思うキャラもいます。キャラによってストーリーが違うだけでなく、そういったノリの違いなども描きたいですね。

石：余裕があれば、サブキャラクター同士がすれ違うシーンなんかも用意したいですね。仲間になる前に、実は知り合っていたとか。

——ストーリーの結末については、どうなるのですか？

河：自然の流れで話の結末が変わってしまうこともあります。全員に共通する大きなストーリーの流れはあるのですが、世界を滅ぼそうとする魔王がいるわけでもないし、自分の目的さえ果たしたら、それで終わりにしてもいいんですよ。本当にそれだけ。魔王がいようが、自分がやりたいことだけやったら終わりという……。ただ、最初の目的を達成しても、それによって新たな目的が生まれ、冒険を続けるキャラクターなどもいます。

たとえば、ブルーという主人公がいるんですが、彼の目的は双子の兄弟を捜し出して倒すことです。で、双子を倒したら、それで終わりかというとそうではなくて、それが転機となってその先に大きな目的が見えてくるんですね。

石：まあ、完成してみないと、どうなるかわからないですけどね。やっぱり、でかいラスボスがいないとダメだっていうことになるかもしれないし（笑）。ＲＰＧには究極の敵がいないとダメという結論になったりしてね。

——『ロマサガ３』では、主人公たちが同じ村の住人だったり、あるいは兄弟だったりと、いろいろと関係が近かったんですが、今回は住んでいる場所なども違って、まったく個別のイメージですよね。主人公たちは、兄弟とか友人とか最初からそういった関係にある人は、いないのですか？

河：ええ、最初は全然関係がありません。その中で、知り合うキャラもいれば、一生無関係のキャラもいます。そういう意味では『ロマサガ１』に近いですね。

石：まあ、『１』の場合は、育った環境が違うだけで、結局冒険の目的などは同じでしたよね。でも、今回は、そのへんで主人公たちに特徴を持たせるようにしたいと思っています。キャラクターによって、成長の仕方なども変えていますよ。

——成長の仕方だけ見ると、ＧＢの『Sa・Ga』シリーズに似てますね。

河：そうですね、いろいろと幅広く遊べるものにしたいので、成長システムにもいろいろな要素を取り入れていますから。

——キャラクターの成長についてなんですが、『ロマサガ３』では、主人公を選択する時点で、ステータスを調整できましたが、今回はどうですか？

河：まだ、そのへんは未定です。でも、成長の仕方にも自由度を持たせたいですね。種族によって、成長の仕方は変わりますよ。

——主人公を選ぶときに、こういうキャラクターに育てようと考えながら選ぶのは、楽しいですね。

河：そうですね。どんなキャラクターでも、自分の好みで育ててもらえればいいですね。

——種族は、人間、妖魔、モンスター、メカの４種類以外にもいるのですか？

河：基本的にはその４種類ですが、成長のさせ方によっては、同じ種族でもまったく違う感じになりますよ。今までは種族や持っている能力が違っても、成長の仕方は一緒だったんですけど。

石：使える能力のバリエーションなんかで見ると、本当に種類は多いですよ。

——サブキャラクターが豊富で魅力的なのも、『ロマサガ』シリーズの特徴だと思うんですが、今回は何人くらい登場するのですか？

河：数十人は考えています。全部入るかどうかわかりませんが。まあ、楽しみにしていてください。

サガ フロンティア
メインスタッフ

取締役開発第２部長
河津秋敏氏



開発第２部企画チーフ
石井浩一氏



開発第２部グラフィックチーフ
津田幸治氏



SaGa Frontier

開発スタッフスペシャルインタビュー!

2号連続(第2回)

戦闘システム①

戦況に応じたパーティ選択が決め手

――戦闘システムについてですが、今までとの大きな違いは何ですか?

河:今回は一度仲間にしたキャラクターを、パーティにストックしておいて、いつでも呼び出すことができます。だから最大5人のパーティをいくつか作っておいて、武器攻撃が得意なパーティとか、術が得意なパーティとか……、バトルに入るときにどのパーティを出すか選ぶわけです。

――今回もひらめきシステムは採用するようですね。あと、見切り技や極意などもありますか?(※注1)

河:ええ、ひらめきシステムは、今回もちゃんとあります。それと極意はあるけど、見切り技はどうかな。

――見切り技って、わりと覚えるのが難しいだけに、集めるのが楽しかったんですけど。

石:今回は技を使えない種族もいるので、技だけに重点は置いていないんですよ。そうでないと、みんな技を使えない種族を選ばなくなりますよね。

――敵の姿は、今まで通りフィールド上に見えているのですか?

河:ええ、今回も同じようになると思います。敵の系統別にシンボライズした形で表示します。

――ダッシュしているときは、敵が見えなくなったりするのですか?

河:うーん、まだわかりません。バトルのたびにCDを読み込むので、あまり戦闘が多いとイライラしますから。ここに行きたいのに、途中で敵に当たってバトルに突入というのは避けようと思ってます。ただ、完全に自分が戦いたいときだけ戦うというのでは、それはそれでおもしろくないと思うので、そのへんは改善が必要ですね。

――では、エンカウントの方式が変わるのですか? 今までの敵のシンボルとぶつかったら、戦闘に入るというのではなくて…。

河:今までのように、たくさんの敵が追いかけてくるのは、特定の場所やシチュエーションだけにするつもりです。後は見張りが立っていたり、巡回していたりと、演出的に敵を配置したいですね。ゲーム中のイベントとして……そこまではいかなくても、仕掛けとかパズル的な要素なんかも入れたいと思っています。

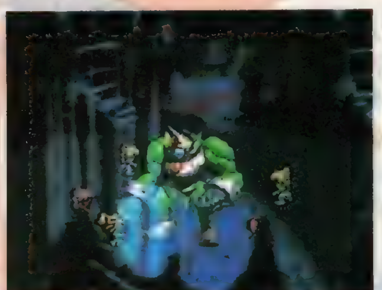
――『クロノ・トリガー』に近い感じのエンカウントになるんですか?

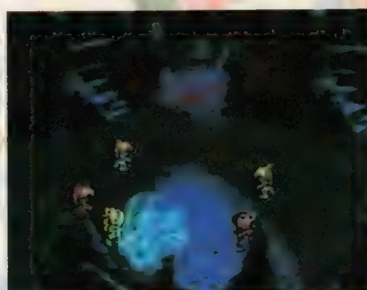
河:あれは、この場所に来たら、この敵が出てくると決まっているので、もう少しランダムに作りたいですね。たとえば鳥系の敵だったら、ある程度旋回していて、うまく走り抜ければ戦闘にならないとか。現実なら、本当はなるべ



▼バトルのグラフィックも格段に美しくなった。戦略性が高くなっただけでなく、見た目にもパワーアップしている点にも注目。もちろん、こういった美しいグラフィックが実現したのは、CD-ROMならでは



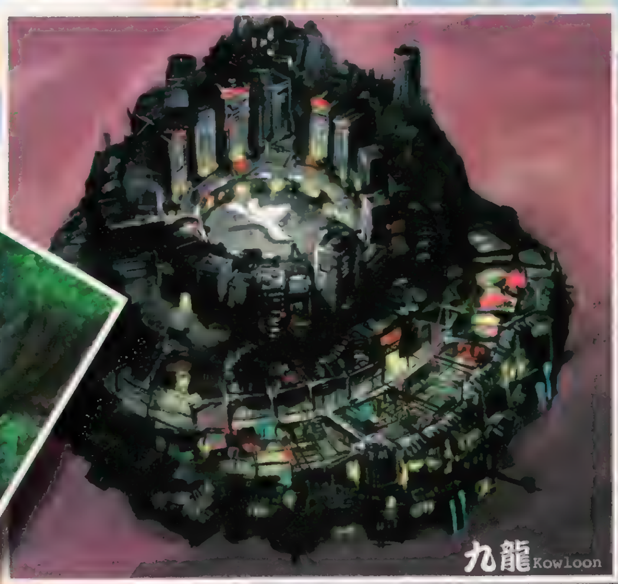




▼光と影が怪しく交錯するサイバーな街、クーロン。世界観に合った属性の術が展開されるそうだが、このリージョンでは、怪しげな東洋占い風の術や気功術が登場するのだろうか? なかなか楽しみだ

この奥行きが戦いに生かされる!





◀パーティメンバーの位置が戦略の大きな要素になるという。たとえば、術や技の成否なども、敵との位置関係によって、変わってくるのだろうか。そして、パーティの位置(陣形)は戦闘中に変更できるのだろうか。

※【注1】**見切り技**……敵の特殊攻撃を完全にかわす防御技。**極意**……ひらめいた技を何度も使って極めると、取得できる 極意に達した技は、封印しても消滅しないで残る。



く戦わない方がいいじゃないですか。でも、ＲＰＧはボスがいたりして、強くならないとボスに勝てないから、戦わなくてはいけない。こういうことを踏まえて、たとえば今はキャラを育てたいから、敵に当たって戦闘をしようかなとか、ボスを倒しにいくときには、敵をスイスイとよけられるとか、戦い方を自分で選べるようにするつもりです。

戦闘システム②
3Dの奥行きを生かした新しい戦闘の形を提唱

――視点が３Ｄになったことで、陣形などはどうなりますか？

河：今までのとは、ちょっと違う感じになりますね。今までの陣形は、攻撃力が上がるとか、スピードが速くなるとか、ステータス補助の効果がありましたが、今回は純粋に敵との位置関係という意味で、とても重要になります。接近戦が得意なキャラが、敵から離れている場合はどうするかとか、複数の敵にはさまれているから、こうしようとか、位置関係を利用しながら戦うことが、大切になるんです。今までのＲＰＧの戦闘では、この技は攻撃力が高いから使おうという観点で、攻撃方法を選んでいますよね。そういうことではなくて、この座標に敵がいるから、後ろから攻撃した方がいいというような、位置関係を重視した戦略を、盛り込みたいと思っています。難しいですけどね、１つの挑戦かな、これは。

――キャラのポジションが、ポイントになってくるということですね。

石：そうですね。敵の攻撃範囲などが、目で見える範囲でわかります。わかりやすく言うと、今までなら、たとえば敵にドラゴンブレスを吐かれると、避けようもなく５人中３人がダメージを受けた。それで、なんでこの位置にいるのにブレスが当たるんだというのがあったと思うんですよ。今回はブレスが当たる、当たらないは、見た目でわかるようにしたいんです。ブレスが当たる範囲にいるキャラには当たり、範囲外にいるキャラはちゃんと避けられるように。あと、たとえば敵の後ろ側に回り込んで攻撃する技を選んでいるキャラは、ブレスの被害に合わないとかも、ちゃんと工夫したいですね。自分の位置を変えられる技もあるので、そのへんの使い方がポイントになります。状況に合わせて、「こういうときはこの技を使おう」と考えるのが楽しいのではないかと思います。

――『ロマサガ３』に登場したコマンダーバトル（※注２）はどうなりますか？

河：あれはないです。全員がオートで動くっていうのは、今回はないですね。

石：バトルがおもしろくなるので、戦うのを楽しんでほしいんです。だからコマンダーバトルは採用しない予定です。

――術の属性などはどうなるのですか？　新しい属性が登場するのでしょうか？

河：ええ、今回は違った属性や系統を考えています。世界観に合ったものを。

――２つの術を合わせて作る、合成術みたいなものはあるのですか？

石：それらしいものはありますが、形が変わるかもしれないです。

――術を連続して唱える、連続魔法はどうでしょう？

河：術同士では、そういうのはないのですが、技が普通の攻撃と絡み合うとか、そういう要素やエフェクトはありますよ。

――戦闘システムが相当奥深いものになるわけですね。あと、『ロマサガ３』にあった商会経営やマスコンのようなミニゲームの要素は、入ってくるのでしょうか？

河：まだ、何とも言えないですね。入るかもしれませんが。まだまだ基礎作りの段階なので、まずＲＰＧそのものの部分を充実させてから、そういうミニゲームのようなことについても考えたいですね。

――最後にユーザーの方に対して、コメントをお願いします。

石：ハードがプレイステーションに変わって、さらにクオリティの高いものを作りますので、みなさん買ってください（笑）。

津：僕の描いた世界の中で遊んでください。

河：開発が終わった後も、自分で遊んで楽しめるようなゲームにします。自分で仕掛けた要素が、想像を超えた形になってかえってくるといいなと思います。完成を楽しみにしていてください。

――どうもありがとうございました。



舞台狭しと、3Dキャラが跳び回る

※【注２】コマンダーバトル……セミオートともいえる戦闘モード。操作が楽、陣形技が使えるなどのメリットがある反面、主人公が戦闘に参加しないので育たないという弱点も。

東京ゲームショウ出展ソフト





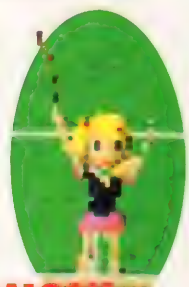


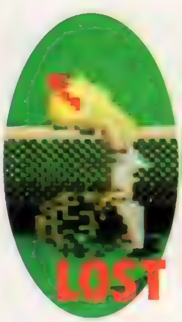
全国765万のテニスゲームファンの皆様、お待たせしました！　家庭用からパソコンまで、さまざまなマシンでテニスゲームを発売してきたナムコから、ついにPSのためのテニスゲームが登場！　もちろん、マルチタップ対応で最大４人までのプレイが可能なのだ。今回は、その魅力の数々をどど〜んと紹介するぞ！

スマッシュコート

ジャンル	SPG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック） マルチタップ
発売日	９月６日		

SMASH COURT
スマッシュコート





やるなら目指せ、輝けるテニスの星！

『ナムコのテニス』がいよいよPSに登場!!

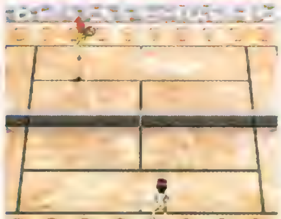
基本操作 BASIC

さまざまなショットを自在に打ち分けることが、テニスの基礎であり、一番面白い部分でもあるのだ

「スマッシュコート」の基本設定では、ⓧが弱ショット、◎が強ショット、△がロブ、▢がスーパーショットになっている（これらの設定はオプションモードで変更することができる）。サーブをするときも、ⓧは遅いが確実に入るサービス、◎は速くて強力なサービスと打ち分けることができるぞ。また、ボールを打つ瞬間に✚キーを押すことでコースを変えたり、打つタイミングを変えることでボールを引っ張ったり流したりするなどの操作も可能なのだ。さらに、ボールを利き腕の側で打つ（フォアハンド）か、その反対側（バックハンド）で打つかで、打球の種類を変えることもできるぞ。

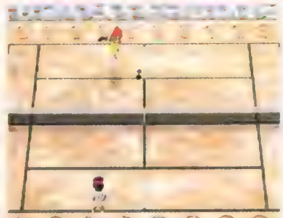
ショットの打ち分け

弱ショット



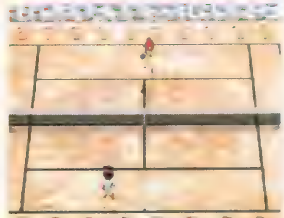
ⓧで打つショット。返しやすく安全だが、相手にも拾われやすい。

強ショット



◎で打つ、試合中もっとも多用するショット。威力・スピード共に充分。

ロブ



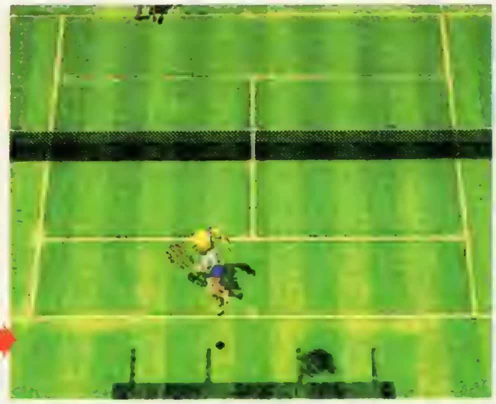
高く打ち上げる△のショット。相手をネットから離すときなどに使おう。

スーパーショット

強ショットよりもさらに強力なショット、それがこのスーパーショットだ。▢で打つことで、とっさに反応することはほとんど不可能に近いハイスピードのショットを繰り出すことができる。ただし、▢を押してからラケットを振るまでにタメの時間があるために、タイミングを取るのが非常に難しいショットなのだ。







◀狙いすましたダルビンのスーパーショットがコートに刺さる！ チナギスも走るが追い付けない！

青春をこの一瞬にかけろ!!

スーパーショットを打つときにも、フォアハンド・バックハンドでの打ち分けができるのだ。これらを試合で自在に使いこなせるようになれば、キミの前に立ちふさがる者はいなくなるだろう。

リアクション REACTION

登場するキャラクターは全部で24人。ポリゴンによる彼らのなめらかなアクションは必見

ポリゴンキャラのアクションは実に多彩。ボールに飛びついて打つおなじみダイビングボレーや、サーブに失敗して頭をかくなど、試合中にさまざまな表情を見せてくれるぞ。







◀▼ボールがキャラに当たったときのリアクションもパワーアップ！ なんと当たった位置によってキャラの倒れ方が違うぞ。



▲遠いボールには根性で飛べ！ ただ、ダイビングボレーはできない選手もいるので注意！



▼サーブを空振りしたら、頭をかいて照れ隠し。伝統のアクションだ。



▶▲特にボールが頭にクリーンヒット（？）したときなんかは、もんどりうって倒れたまま、しばらく動かなくなってしまうぞ。

男子は当たり所に注意しよう（笑）

「軽井沢でテニス」は昔の話だそうで

世界10カ国のコートを廻ってテニス三昧だ！

「スマッシュコート」の試合の舞台となるのは、世界中にある10カ所のテニスコート。そのうち東京、アメリカ、フランス、オーストラリア、イギリスにある５つのコートは「ナムコート」と呼ばれている。このナムコートには、ハード、クレイ（土）、ローン（芝）の３種類があって、どこもクセの無いオーソドックスなコートになっている。普通の試合（？）をするにはもってこいのコートなので、特に初めてこのゲームをプレイする人は、まずはこのナムコートを選んでいろいろと練習してみるのがいいだろう。



◀ナムコート東京は標準的な室内ハードコート。照明の影が４方向にのびている。



◀ナムコートU.S.A.（ハード）のコートには、パックマンが描かれている。

オプションもいろいろ

オプションモードでは、ボタンの配置やボールマーカー、ＢＧＭの有無などが設定できる。ボールマーカーとは打球の落下地点を表示してくれるマーカーのことで、ある程度レシーブ位置の参考になってくれる。ただし、あまりこれに頼っていると上達できないぞ。



コートによってはさまざまな演出が!?

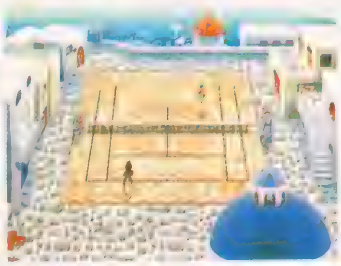
残りの５カ所、ドイツ、ギリシャ、タイ、タヒチ、カナダのコートには、試合中に条件を満たすと現れる、楽しげな演出がいろいろと用意されているのだ。また、コートの方も砂浜やじゅうたんなど、ボールが特殊なバウンドをするひとくせもふたくせもあるコートばかり。友達を誘ってワイワイ遊ぶときなどは、ぜひともこの個性的なコートでプレイしてみよう！

古城に泊まるドイツ



◀このコートでデュースになると、王様のジュースがこぼれてしまい、メイドさんが床をふきにくるのだ。

エーゲ海の休日



◀エーゲ海の丘にあるコート。サービスエースをとると教会の鐘が鳴る。

太平洋の宝石タヒチ

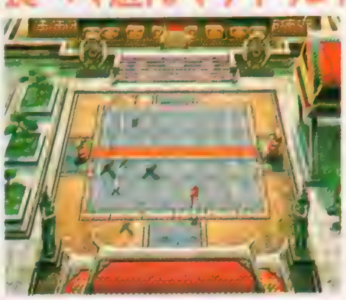


▶太平洋をのぞむビーチに作られた砂のコート。右上では砂に埋っている人にイタズラがされているぞ。



◀ここでは、時間が経過するにつれてだんだんと日が落ちてゆき、影の方向と長さが変化するのだ。

食べて遊んでタイランド



◀寺院の中庭に作られたコート。ドラにボールが当たるといい音がする。

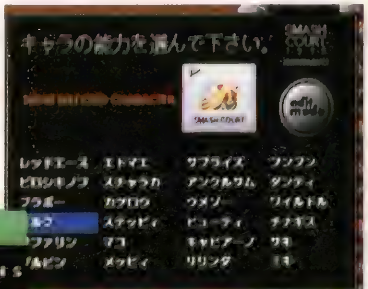
「変なコート」だなんて言わせないぞ！

とにかく勝ちまっくてアイテムをゲット！

PSオリジナル「テニスクラブモード」で遊ぶのだ！

「スマッシュコート」には、自分だけのコートを作ることができるテニスクラブモードがある。これは、テニスの試合に勝つことで手に入るさまざまなアイテムを自分のコートに配置してオリジナルのイカすコートを作り、そこで思う存分テニスができるという夢のようなモードなのだ！　まずプレイヤーは、自分の分身となる選手と自分のコートに名前を付ける。次に「しばしば工務店」、「ひがちフラワーショップ」などのスポンサーが主催する大会に殴り込みをかけ、好きなアイテムを賭けて試合を行う。勝てばそのアイテムとＮＴＰトラベルという大会の切符となるクーポン券５枚が、負けても参加賞としてクーポン券１枚がもらえるぞ。アイテムは「チアガール」、「おばけサボテン」、「プーカ風船」など、どれを手に入れようか迷ってしまうほど種類が豊富。

また、このアイテムを賭けた試合は２Ｐでもできるのだ。友達と対戦してアイテムをいただいちゃえ！





▲モデルになる選手を選ぶと、その選手の能力がそのままキャラの能力になる。キミはどのキャラを選ぶ？

◀このクーポン券を20枚集めれば、タヒチでの大会に参加できるようになる。負けても貰えるからどんどん試合をしよう。

ITEM

アイテムのジャンルは全部で５種類。ステキなコートを作るためにも、アイテムのかかった試合に負けるわけにはいかないのだ!!

手に入るアイテムはスポンサーで変わる！

最初に選べる「ルーキーリーグ」ではスポンサーは５社。このリーグで20勝あげると「プロリーグ」への参加が認められ、ルーキーリーグとはスポンサーの異なる５つの大会を選ぶことができるようになるぞ。

●しばしば工務店



なんと建物を賞品に出すここ主催の大会では、背景におく「ミニ庭園・雅」などが手に入るぞ。

●Cyanai人材派遣株式会社



この会社主催の大会に勝てば、審判や応援団を派遣してくれる（＝手に入る）。

●ひがちフラワーショップ



コートに植える木から、なぜか竹林や松林まで扱うお花屋さん。賞品はこれらの植物系アイテムだ

●プロショップGAMICYO



コートやネットなどが出品されるスポーツ用品(?)のお店がここ。コートに変化をつけられる。

●NAKAP　MART



風船やベンチなどの雑貨を扱う。ラジカセを配置するとゲーム中にＢＧＭが流れるようになるぞ。

EDIT

アイテムを手に入れたら早速自分のコートに配置しよう！　「プラクティス」を選べば作ったコートで試合ができるぞ！

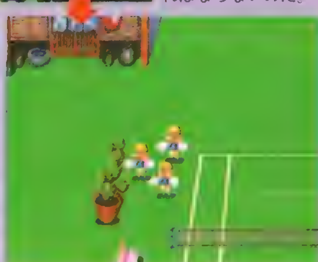




◀▼アイテムはサイズごとに置ける数が決まっている。また、アイテムごとに設定されたポイントの合計が、500以内に納まるように配置しなければならないのだ。

エディットでステキなコートをつくろう！

まずは「配置」を選んでアイテムをどこに置くか決めよう。コート内の暗く点滅していない場所が配置可能な場所だ。一部のアイテムは配置できる場所が決まっている。そんなアイテムは複数配置はできないぞ。

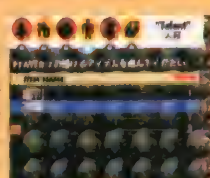


VERSUS

「アイツが俺の欲しいアイテムを持っている！」そんなときは対戦で奪い取ってしまえ!!

友達とアイテムを賭けて勝負！

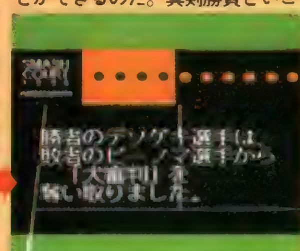
自分と友達のメモリーカードを、１Ｐ２Ｐそれぞれのスロットに差してから「ＴＷＯ　ＰＬＡＹＥＲ」を選ぼう。賭けるアイテムと試合をするコート、セット数を決めたら試合開始！　そして試合に勝てば、敗者の賭けたアイテムを自分のモノにすることができるのだ。真剣勝負といこう！



▶まずはどのアイテムを賭けるか決めよう。



▶勝負にもついつい熱が入ってしまうぞ。



◀友達のアイテムを手に入れた。この調子でどんどん集めよう！

自分だけのオリジナルコートを作ろう



"X選手"の正体は猪木だった!!

新日本プロレスリング 闘魂烈伝2

タッグマッチが可能になり、技の数が倍増し、切り返し技等の新システムの導入も発表されている『闘魂烈伝2』に、さらにうれしいニュースが入ってきた。それは"燃える闘魂"アントニオ猪木の参戦だ!

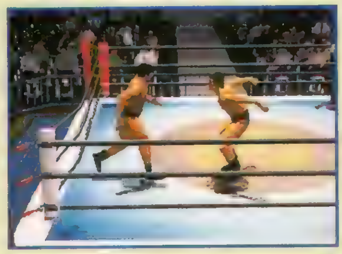
新日本プロレスリング
闘魂烈伝2

ジャンル	プロレス	価格	¥5,800
メーカー	トミー	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	11月予定		マルチタップ(4人同時プレイ可)

東京ゲームショウ出展ソフト

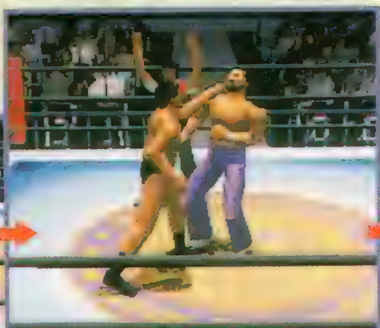
本物そっくりの動きに大感激!!

ファンの間で話題になっていた"X選手"の正体がついに明らかにされた。ゲームタイトルや「"X選手"当てキャンペーン」広告のシルエットから予想していた人も多いだろうけれど、実際に正式発表されると改めて感激しちゃうよね! 早くもリング上で躍動する猪木の姿が公開されたので、さっそく3ページに渡って紹介していくことにしよう。この連続写真をじっくりと見てもらえば、本物そっくりに作られていることが理解してもらえるはず。まさにファンの期待を裏切らないデキといえるだろう。

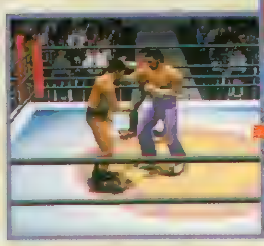


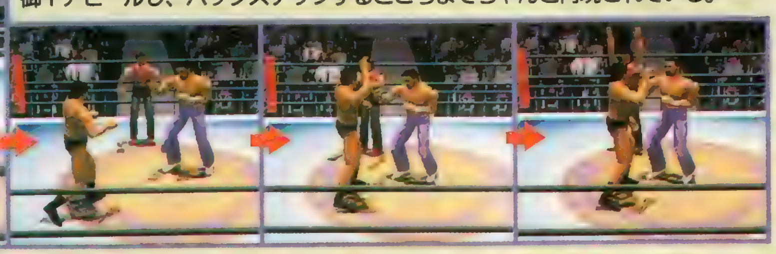
◀藤波をロープに飛ばし、ドロップキックの体勢に入る猪木。

張り手



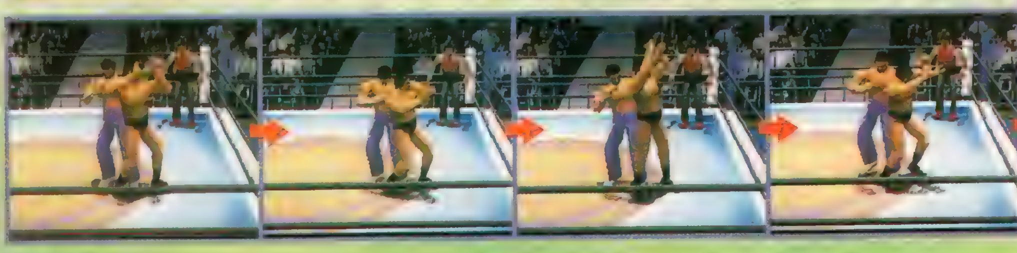
相手の頬を張る、肉体的以上に精神的なダメージを与える攻撃(このゲームに「精神的ダメージ」というパラメータは存在しないが)。張った後に片手を上げて防御+アピールし、バックステップするところまでちゃんと再現されている。





ショルダー・アームブリーカー

テコの原理を応用して相手の腕にダメージを与える。猪木はこの技で狂虎、タイガー・ジェット・シンの腕を折ったこともある。



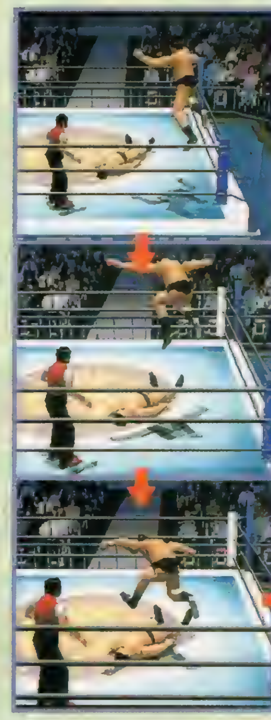




延髄斬り

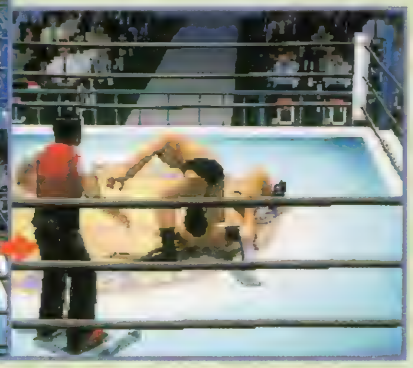
ジャンプして相手の後頭部（延髄）にキックを放つ、猪木の得意技。足をムチのようにしならせて蹴っているため、巻き付くような感じで決まる。相手にダメージを与えておかないとかわされる危険があるためか、現バージョンではグロッキー時の技として設定されている。

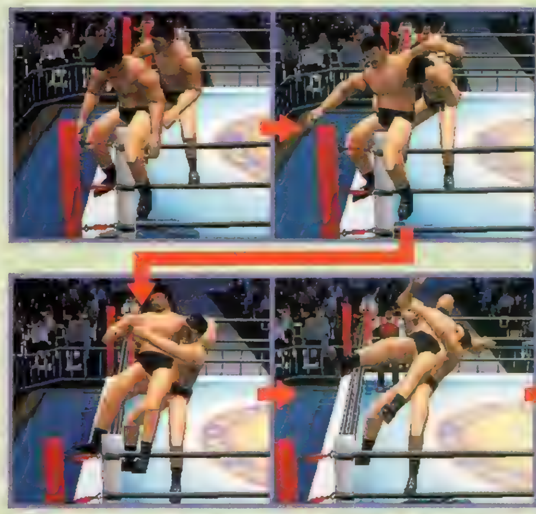




ダイビング・ニードロップ

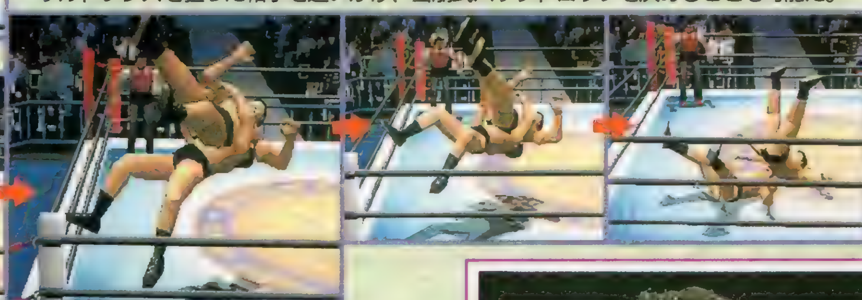
コーナーポストから飛び、相手にヒザを落とす技。基本的には写真のようにノド元を狙う技だが、猪木は相手の負傷個所によって当てる場所を調節していた。このゲームの場合、相手をダウンさせる位置を調整することで同様の演出を自らの手で作り上げることができる。

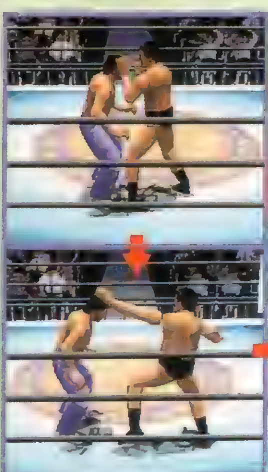




雪崩式バックドロップ

グロッキー状態の相手をコーナーポスト最上段まで担ぎ上げ、そこからバックドロップでマットに叩きつけるという荒技。相手をコーナーポスト側に向けないと出せないし、ロープに登ったところをエルボーで逆襲されてしまうことも多いので決めるのは難しいだろう。ムーンサルトプレスを狙った相手を追いかけ、雪崩式バックドロップを決めることも可能だ。

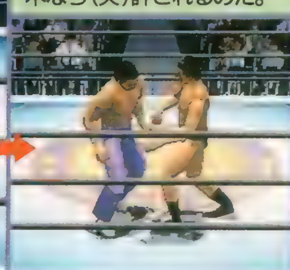


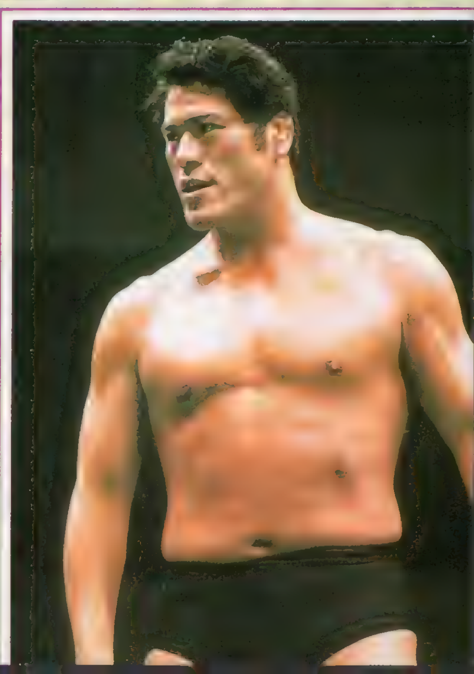


ナックルパート

相手をつかまえ、弓を引くような動きからパンチを浴びせかける技。正確にいうと反則だが（髪をつかみ、なおかつ拳でなぐっているため）、猪木なら（笑）許されるのだ。

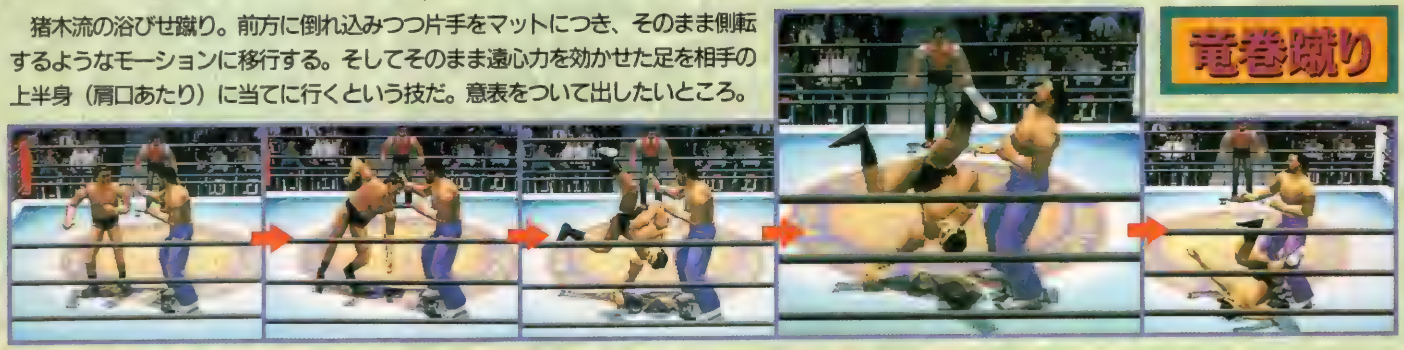






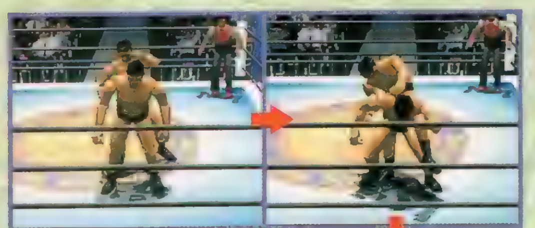
竜巻蹴り

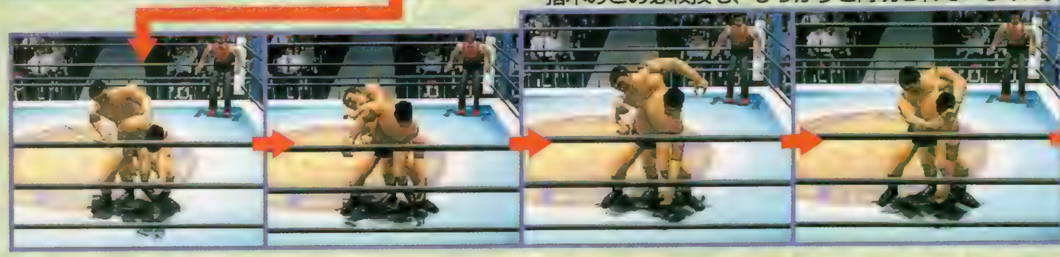
猪木流の浴びせ蹴り。前方に倒れ込みつつ片手をマットにつき、そのまま側転するようなモーションに移行する。そしてそのまま遠心力を効かせた足を相手の上半身（肩口あたり）に当てに行くという技だ。意表をついて出したいところ。



コブラツイスト

背後からコブラのようにからみつき、絞めあげるというストレッチ技。相手の左足をフックし、相手の右脇の下に上半身をもぐりこませる仕草はもちろん、相手を極めて胸を張る（自分の上半身を起こすことで、より深いダメージを与えられるのだ）ところにも注目！　猪木らしい表情ともあいまって、思わず「これぞ猪木！」といいたくなってしまう。卍固めと並ぶ猪木のこの必殺技も、しっかりと再現されているのだ。





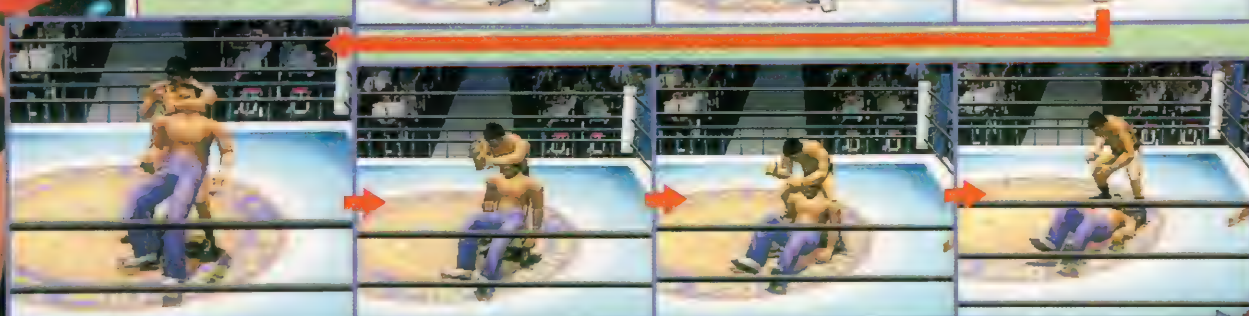


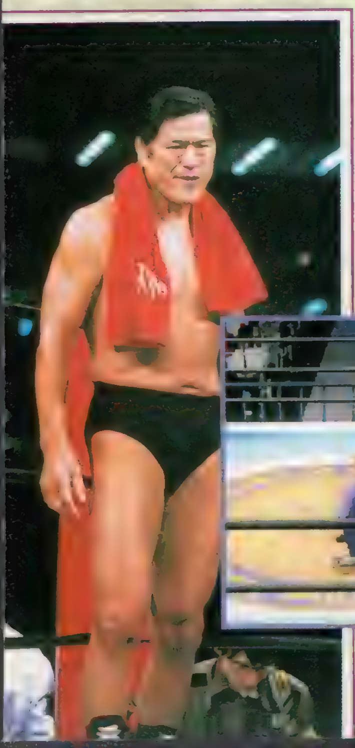
チョークスリーパー

わりと最近「キラー猪木」と呼ばれるようになってからの最終兵器、チョークスリーパーもあるぞ。まず相手を独特のモーションでつかまえる。そして頸動脈を締めつけたかと思った直後には相手が失神、力なく崩れ落ちてしまうのだ。技名にチョークと入っていることからもわかるように反則技だが、5カウント以内ということもあって問題なし!?





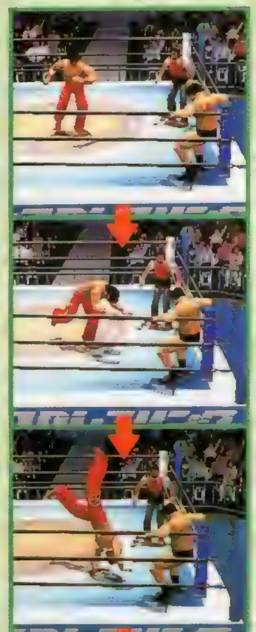




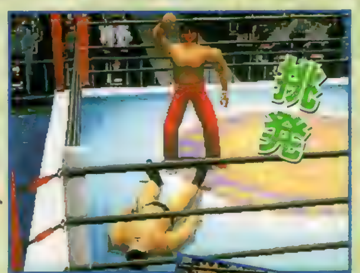
グレート・ムタ、推参！

最新版写真を入手！

現時点で実際にデータが入っているのは猪木、藤波、武藤、橋本、ライガー、サムライ、越中、健介、そしてムタの9選手。このページではムタら4選手の最新版写真を紹介していこう。タッグが可能になった「2」ではコスチュームが4種類に増えたため、黒ムタ（サムライに技をかけられている写真）も登場しているぞ！

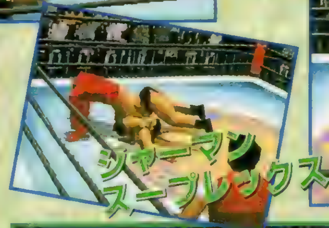


マット上に咲く一輪の悪の華、グレート・ムタももちろん『2』に登場する。前作では隠しキャラ扱いだったけれど、今回はメインキャラ扱い。素顔の武藤敬司の時とは異なる魅力を持つムタだけに、どんな新技を身につけているのか今から楽しみだよね。







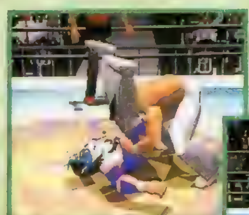






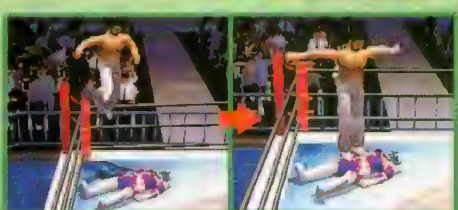
ド根性ファイター、越中

ダブルフットスタンプ（連続写真の技）を持っている越中。それだけに、橋本らと越境タッグを組めばダブルフットスタンプの連続降下も実現できそう。



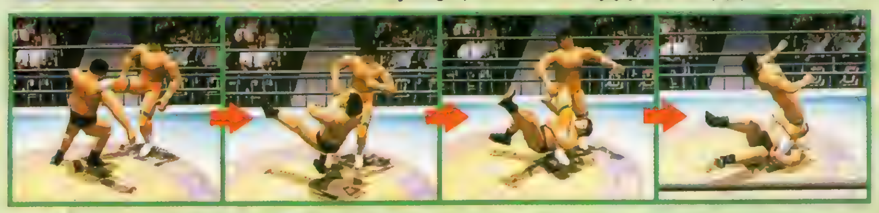


▲満身の力を込めたパワーボムがライガーに炸裂！
▶越中の代名詞、ジャンピングヒップアタックも健在。



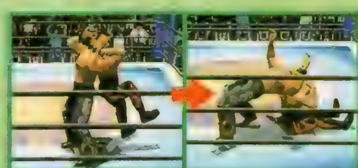
ドラゴン、藤波

ドラゴンスクリューで話題となった武藤に、藤波が元祖ドラゴンスクリューを決めているシーン。選手によりモーションが異なるという凝りようだ。



いぶし銀の魅力、サムライ

ライガーらハデなジュニア戦士が多いこともあって、地味な印象が強いサムライ。しかしテクニックは抜群だぞ。







▲長距離を飛ぶダイビングヘッドバット。

◀ウラカンラナで丸め込む。3カウントなるか？

DEATH WING
デスウィング
かつてない壮絶なバトルが、今始



こんなにもクオリティUP! このスゴさを見よ!!

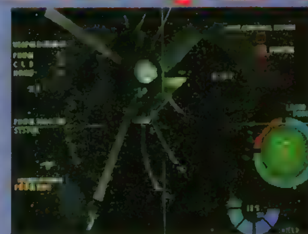
テクスチャーが一新されて美しさも100倍アップ!

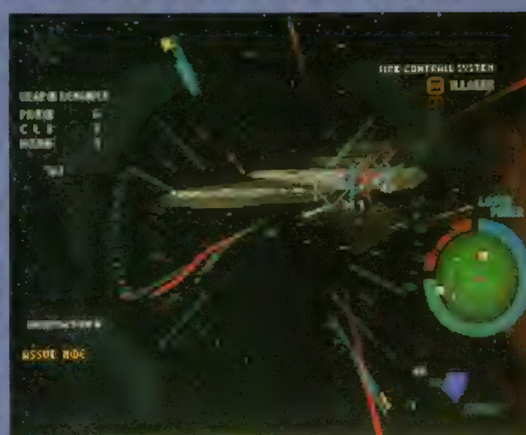
前人気急上昇中のオリジナル3D·STG『デスウィング』も、ついにゲームが完成！　あとは発売を待つだけなので、キミが決死の任務につくのも秒読み段階に入ったぞ。マスターアップ直前で劇的な改良が加えられ、グラフィックもゲーム内容も大変身。プレイヤーを震撼させるその魅力を、タップリとお見せすることにしよう。

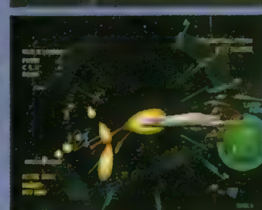
DEATH WING			
ジャンル	3D・STG	価格	¥5,800予定
メーカー	サイバーテック・デザイン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月20日予定		アナログジョイスティック対応

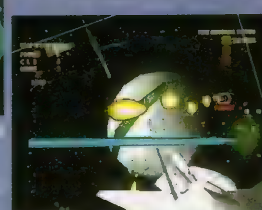
ここが大変身⬇ ミサイルやレーザーの軌道がビューティフル!

写真を見てもらえれば分かる通り、グラフィックはビックリするくらいレベルアップした。ボスキャラを中心に新たにテクスチャーが貼り直されたのも大きいけれど、画面を飛び交う弾やレーザー光の残像が付けられたのも、強烈なインパクトを与えてくれる。星の浮かぶ宇宙をバックに閃光がクロスする光景は、まるでレーザー光線のような美しさを披露してくれるぞ。また、この光の残像によって、敵の攻撃がプレイヤーに分かりやすくなったことも見逃せない。発射した弾がどんな軌道を描いているのかが、手に取るように把握できるようになったために、3D・STGにありがちな「どう動けば敵の攻撃を避けられるのか分かりにくい」といった欠点を見事に克服しているのだ。これらの真価は、実際にこのゲームをプレイして感じとってほしい。











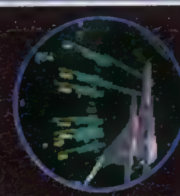
まる…!

画期的なレーザーシステム「OVID」とは?

自機には、緑色のバーで表示される"OVID"(オービッド)というレーザーシステムが搭載されている。OVIDは"アウタービューインフォメーションディスプレー"(視界外情報表示)の略称で、自機近くの敵機の位置関係をプレイヤーに瞬時に教えてくれるぞ。ちなみに、OVIDは一定距離離れた敵には反応しない仕組みになっている。

敵との距離が分かる

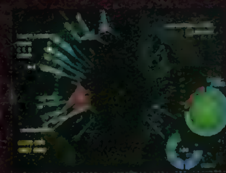
敵との距離を知りたいなら、バーの先端に目を向けよう。そこに表示されたマーカーは敵との距離を表していて、敵機が最接近すれば赤に、敵機と距離が離れるほど黄色に変色していく。



▶バーの先端には、黄色から赤に変色するポイントが設けられている。この色を見れば、敵との距離を即座に把握することができるのだ。

敵の位置が分かる

バーの向きは、もちろん敵のいる方角を指している。ちなみに、その敵機が自機よりも後方にいる場合はバーの長さは長くなり、前方にいる場合は短く表示されるようになっているのだ。



◀敵1機ごとに、バーは1本表示される。囲まれた時も、これを頼りにすれば怖くないぞ。

ここが大変身➡ザコもボスもイカす動きがいっぱいだ!

実際にゲームをプレイしてみると、敵キャラの動きのよさに感心させられる。ザコキャラが、編隊を組んできて絶妙なコンビネーション攻撃をしてくるとか、急旋回して自機の後方に回りこんでくるなど、思わずハッとさせられるシーンがめじろ押しなのだ。また、ボス級の巨大キャラも、触手を伸縮させるものや、変形機構を回転させるものなど、その強さと巨大さを誇示するかのようなカッコイイ動きをたくさん見せてくれるぞ。さらに、開発者の熱いコダワリで、攻略の方法に幅を持たせてあるから、プレイヤーは遊ぶたびに新鮮な感動に幾度も出会うことができるのだ。これなら、何度プレイしても楽しめるハズだ。





ここが大変身➡各ステージの最初にカッコいいデモが!

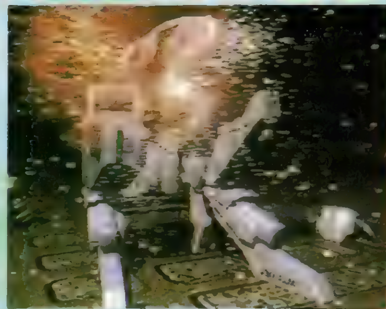
新たに用意された要素の中で、今回一番驚かされたのは、ここで紹介しているデモシーンだろう。なんと、各ステージが開始される前には、必ず自機を外側から見た視点で進むデモシーンが挿入されているのだ。このシーンのおかげで、プレイヤーはそのステージの任務をハッキリと把握して戦いに挑めるため、より深くゲームに熱中することができる。連続写真を見てもらえれば分かるとおり、自機の動きを追うカメラワークも絶妙なポジションから行われていて、巨大な敵キャラの全貌、旋回する自機の動き、光や爆発の照り返し具合などなどが、実にカッコよく演出されているぞ。ポリゴンゲームならではのサービスに、拍手を送りたくなるほどだ。





グラフィックの美しさが光る3D・STG

壮大なストーリーと、ハイクオリティなグラフィックで彩られた３Ｄ・ＳＴＧ『ベルトロガー９』。何度でも見たくなるカッコいいビジュアルシーンを始め、このゲームには必見のポイントがギッシリとつまっている。今回は最新版のサンプルCDが手に入ったので、誰もが気にしていたストーリー部分を中心に紹介しよう。





◀▼Vol.24でもゲームオーバー時のムービーを紹介したけれど、ミスした状況に応じて色々なパターンのムービーが用意されていることが判明！　わざとミスしてでも、全パターンを見てほしいくらいの迫力だ。

東京ゲームショウ出展ソフト 1996

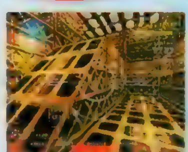
BELTLOGGER9
ベルトロガー9

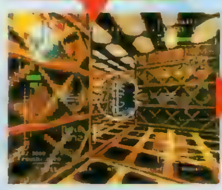
ジャンル	３Ｄ・ＳＴＧ	価格	未定
メーカー	GENKI	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	11月15日		

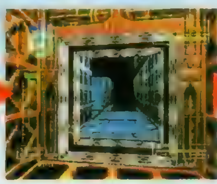
BELTLOGGER9

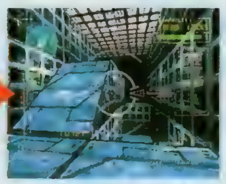
教えて! 1 ポリゴンの処理はどう?

ポリゴンに強いＰＳのゲームでも、画面がアップになると不自然なオブジェクトの処理がよく見られる。でも、この『ベルトロガー９』では、移動中のオブジェクトの表示がじつにスムーズに処理されていて、気持ちよくプレイできるぞ。ぜひ、連続写真をチェックしてみてほしい。



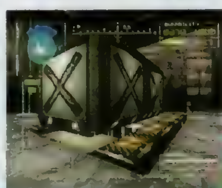




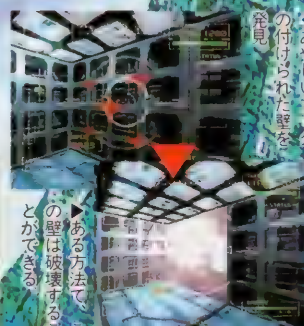


教えて! 2 隠し部屋もあるの?

フィールドには隠し扉などもたくさん用意されている。中には、強力なアイテムを発見できる部屋や、ムダな戦闘を回避できる隠し通路も含まれているので、ただ単に先を急ぐだけのプレイをしていてはもったいない。ジックリと遊べば、それだけ味の出るゲームなのだ。



▶滑車の下に空間が。どうすれば進入できる？

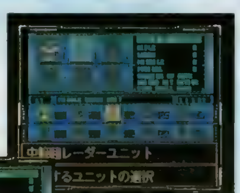


◀あやしいマークの付けられた壁を発見

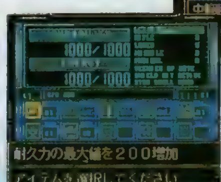
▶ある方法で、この壁は破壊することができる

教えて! 3 自機のパワーアップは?

フィールドによっては、パワーアップの貴重なアイテムが隠されていることもある。これらのアイテムは、使ったり装備したりすることで自機を強化できるのだけれど、武器アイテムなどの直接効果のわかるものだけではなく、耐久力アップやレーダーの性能アップなど、そのスタイルも千差万別だ。苦労に苦労を重ねて攻略を進めるほど、より強い機体を使うことができるので、自機を強くしていく楽しさも格別だぞ。最強の機体を目指してがんばってみよう。



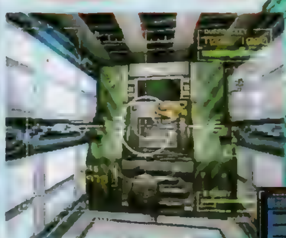
▲入手したユニットを装備して、自機をパワーアップさせよう。



◀基本能力値をアップさせるアイテムもある。

教えて! 4 システムの親切さは?

プレイをサポートするシステム面も、ユーザーフレンドリーに作られている。セーブシステムも、各ステージに用意されているセーブポイントで行うことができるので、誰でも安心してプレイできるだろう。また、プレイ環境を整えるオプションモードも、画面表示物の設定、操作ボタンの設定、音楽関係の設定と、いたれりつくせりの内容になっているのだ



▲各フロアに設けられた、この施設でセーブを行うことができる。利用回数には制限もないので、ご安心を。



◀各種設定もキメ細かく指定できる親切設計なのだ

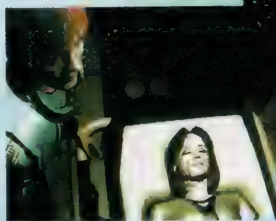
ゲーム進行にともない、壮大なストーリーが展開!

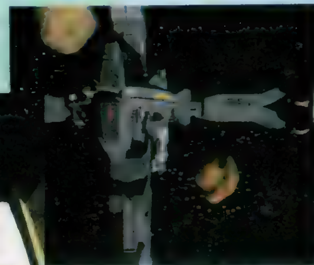
『ベルトロガー9』で最大の魅力と言えば、何といってもストーリーのすばらしさに尽きるだろう。物語の原案は新潮社ファンタジーノベル大賞を受賞したこともある佐藤哲也氏が担当しているだけあって、ハードなSFの世界観が見事に構築されている。綺麗なムービーを交えながら展開する物語を見れば、誰でも先を見たくてたまらない衝動にかられるはずだ。今までは、これらのストーリー展開を断片的にしか見せる機会がなかったので、今回は序盤の物語の流れをまとめて紹介していこう。

婚約者の死

主人公サルー軍曹は、婚約者を突然の死で失ってしまう。原因は、人を凶暴化する伝染病によるものらしいのだけれど、詳しいことは謎のままだ。そんな悲劇のどん底の中、サルーは救難信号を発した火星採掘施設への調査へと出発することになる。

▼死んでしまった婚約者に対面する、主人公サルー軍曹。あぁ、なぜこんなことに…。

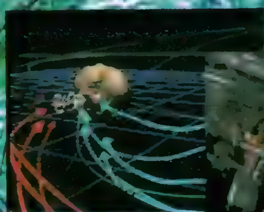




▲悲しみに暮れる間もなく、サルーは宇宙海兵隊の仲間と共に任務へ…。

火星採掘場での異変

救難信号を発した火星採掘施設"ベルトロガー9"へは、2つの部隊が別々に調査を開始することになった。ところが、その直前に施設内の防衛システムの活動がキャッチされ、正体不明の人物からの警告映像が突きつけられる。彼らの正体は?そして目的は?また、採掘場にいた生存者はどうなったのか?それらの深まる謎を考える暇もなく、サルーたちは任務を開始することになる。



▲作戦内容を、立体CGで確認。サルー軍曹は左側の隊を受け持つことになる。

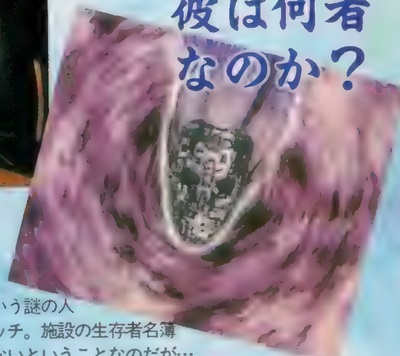
▼発信命令を合図に、次々と飛び立つ各機体。この先に、どんな困難が待ち受けているのかも知らずに…。





▲まったく予想しなかった状況に驚き、本部へ状況の確認を要請するサルー軍曹。

彼は何者なのか?



▶ランツクネヒトという謎の人物からの通信をキャッチ。施設の生存者名簿にも、そんな名前はないということなのだが…。

敵の攻撃! 空中戦へ

施設に接近するサルーたちに対して、容赦ない攻撃が開始された。こうなれば、進入するには反撃するしかない。部隊は強行突破を試みることになる。



◀各機体は、機動ポッドで移動を行う。



▲施設の防衛システムが、活動体制に、予告もなく、いきなり味方機に攻撃をしかけてくる!

▼運悪く攻撃を受けて、爆発炎上する味方機も。



▼こちらの攻撃で爆発する防衛システム。ここを突破口に、突き進むのだ。





▲相手が何者であれ、こうなっては戦うしかない。攻撃開始だ!

さぁお返しだ!

潜入…そして地上戦へGO

敵の守りを突破できるか?

施設へ続く通路内で、サルー軍曹は自らが突入に専念し、残った仲間に援護させる作戦に出る。援護していた仲間も最後には敵に迎撃され、その戦闘が原因で大爆発が起こってしまう。サルーは爆風から追われるように深部に向かい、内部への潜入になんとか成功する。施設内で作戦の中止が伝えられ、サルーは脱出のために探索を開始した。仲間の通信から得られる、わずかな情報を頼りにして…。



▲通路内で攻撃をしてくる敵キャラ。



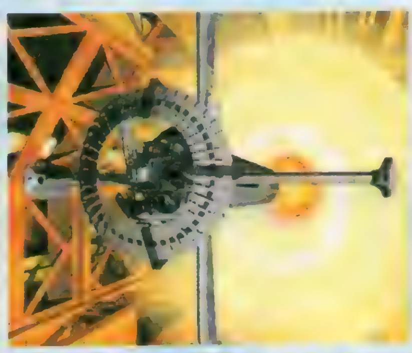
▲2機は機動ポッドをはずし、援護にまわる。



▲サルーだけは機動ポッドをはずさずに、突入。



▲援護する味方も次々と倒されてしまう。



◀味方機が敵機も巻き込み、大爆発。その爆風から逃げるサルー。さぁ、急げ!



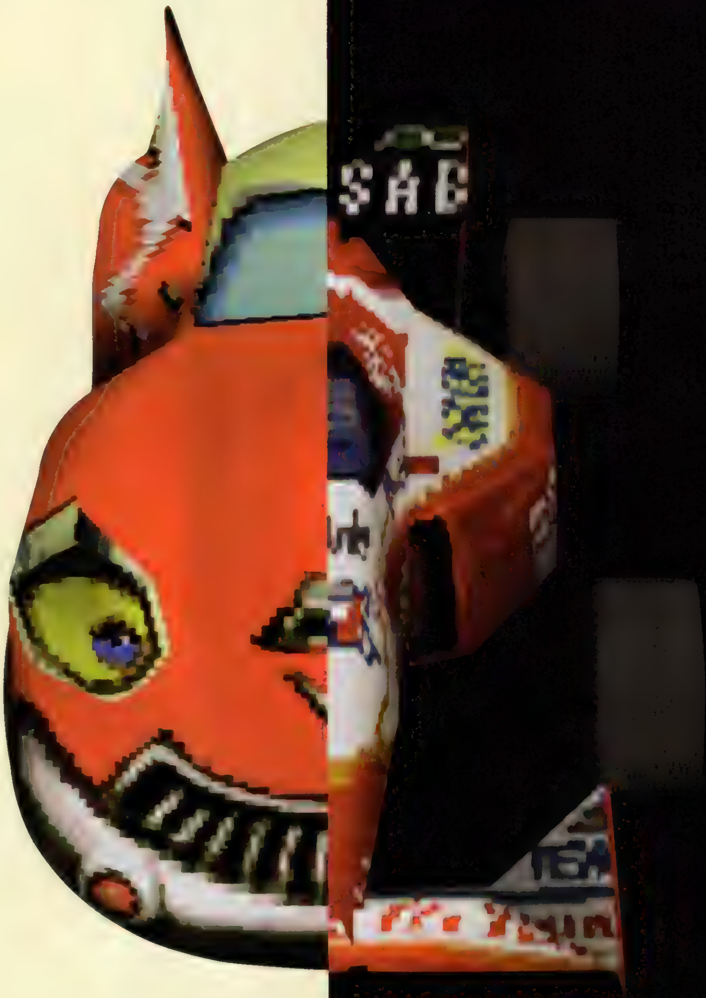
▲ゲーム中でも、作戦にからんだ通信が次々と入り、物語は目まぐるしく展開する。

本当の戦いはこれから始まる…


あれから５万年……
再生されたはずのアルナムの地に再び危機が…
「アルナムの牙 ワールドガイドブック」
「アルナムの翼 体験版付きBOOK」
今秋発売決定！！
木村明広画集"Pure White"
(株)ムービックより
定価2,300円（税込）
好評発売中！！
ロールプレイングゲーム
アルナムの翼
焼塵の空の彼方へ
年内発売予定
©RIGHT STUFF
「アルナムの翼」
イラストレーター木村明広の
トークショウを開催予定!!
東京ゲームショ
'96年8月22日(木) 23日(金) 24日(土)
ジョッキー
騎手ヤロウゼ！


好評発売中！！
ブルーフォレスト物語
～デザイナーズエディション～
テーブルトークRPGルールブック
(有)ゲームフィールドより
定価4,300円(税別)
好評発売中！！
ブルーフォレスト物語
「蒼き森・失楽園ブルーフォレスト物語1」
著・伏見健二　イラスト・相沢美良　中央公論社より
予価800円(税込)
ブルーフォレスト物語
好評発売中！！
～風の封印～
サントラCD　ポリグラムより
定価2,000円(税込)
POCX-1021
96年11月発売予定
BLUE FOREST STORY
ブルーフォレスト物語
～風の封印～
ロールプレイングゲーム
©1996 RIGHT STUFF/F.E.A.R./KENJI FUSHIMI　©1996 Matsushita Electric Industrial Co.,Ltd.
ウ`96出展作品
有明・東京ビッグサイト東２ホール
開場9時30分　閉場18時00分　一般 1,000円　小学生 500円
その他詳しいことは
ユーザーテレフォンにて随時情報公開予定!!
Jockey ZERO
ジョッキーゼロ
今秋発売予定！！
ホースレースゲーム
©RIGHT STUFF
3つのソフトは全て
プレイステーションで
遊べるぞ！！
PlayStation
RS　株式会社 ライト スタッフ
〒140　東京都品川区西大井6-10-10品川RSビル　TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています。)
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

素顔は、究極のレーシング・ゲーム。



自動車力学シミュレーションとカートゥーン・アニメーションの絶妙のカップリング。それが「モータートゥーン・グランプリ 2」だ。プレイステーション史上、最大規模で構築されたポリゴン画像による壮大な3D空間がサーキット。ポップでカラフルでトリッキーな5コースを、マシンがクルクル表情を変えながらリアルに駆け回る。おまけコース充実。17アイテムでレース白熱。通信対戦専用ディスクつきで、通信対戦もお手軽だ。





あるレベルをクリアすると楽しめる3つのボーナス・ゲーム。そのひとつが「モータートゥーン・グランプリ R」だ。プレイステーションのレーシング・ゲーム初、毎秒60フレームの緻密な画像に、実車の走りを精密に忠実に再現。レーシング・ゲーム・マニアが泣いて喜ぶスーパー・ドライビング・シミュレータである。ほかの2つのゲーム「タンクコンバット」「サブマリンX」も通信対戦ならではの特長を生かした面白さだ。



カワイイ顔して走りは本物。これが、カートゥーン・レーシング・シミュレータ。

モータートゥーン・グランプリ 2

快走中! 標準価格¥5,800(税抜) SCPS10018~9

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

GARAGE http://www.scei.co.jp/ ホームページ開設中!
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

攻略Station Special

ストリートファイターZERO2
TOBAL No.1
ポポロクロイス物語
Over Blood
KING'S FIELDⅢ
刻命館
時空探偵DD



キャラクター:©CAPCOM 1996 CG:池田爆発郎

ストリートファイターZERO2

東京ゲームショウ出展ソフト

早くもお目見えの『ZERO2』。各キャラの基本的な戦い方をメインに、PS版の仕様について検証しよう。

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月9日(発売中)		2P対戦可

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

早くも「ZERO2」がPSで登場！ 前作でもそうだったけど、カプコンの「ZERO」シリーズの移植のスピードには、ホント目を見張るばかり。しかも、デキだってアーケード版と遜色ないっていうから、もうなんと言っていいのやら。………となると、あと気になるのは隠し要素。前作は隠れキャラ使用を含めてたくさんあったんだけど、今回はどうなのかな？ アーケード版自体、国内版には隠し要素が少なかったけど………。海外版のアレとか、入ってるといいなぁ。 (やおい平吉)

PS版『ZERO2』のプレイモードを徹底検証!!

下の写真を見てもらえればわかると思うが、PS版「ZERO2」のメニュー画面は基本的に前作『ストZERO』と同じモノになっている。だが、それらは基本部分こそ同じものの、内容的にはより遊びやすいモノになっているのだ。ここでは各プレイモードごとに、その内容を解説していくぞ。

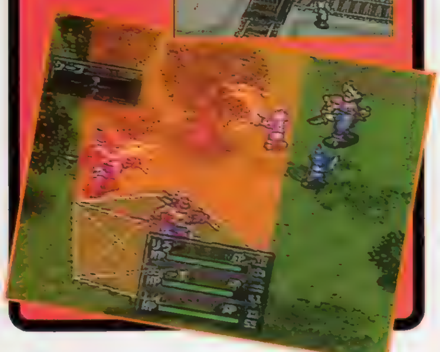


◀前作でドラマチックバトルのあった部分の空きが気になるが？

「ブレスオブファイアIII」のインフォメーションもあり！

前作「ストZERO」で「バイオハザード」と「ストIIムービー」の最新情報を集めたインフォメーション。このモードが今回の「ZERO2」にもあるのだ！ 今回収録されているのは「ブレスオブファイアIII」。SFCで人気のシリーズだけに、このPS版に期待している人も少なくないはず。このゲームは、今号の本誌[illegible]ページでも紹介しているので、気になる人はゲームのインフォメーションともども、ぜひチェックしてほしい。

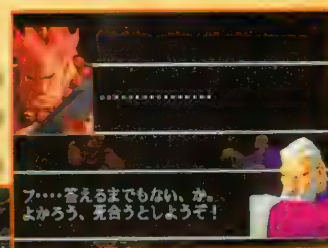


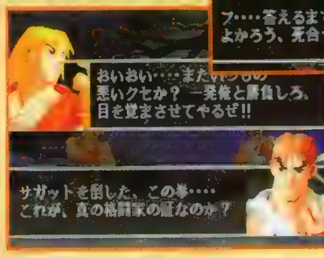


1 キャラごとに描かれるストーリーが熱い！

ARCADE MODE ●アーケードモード

通常、1人でプレイするモードがこれ。内容的にはアーケード版「ZERO2」の完全な移植モードと思ってもらえればいいだろう。「ZERO」シリーズは各キャラの背景となるストーリーがそれぞれ用意されていて、アーケード版ではラスボスや途中乱入キャラの違いや、彼らとの会話によりそれが描かれていた。もちろん、このPS版でも、その辺はバッチリ移植されているぞ。





▲当然のコトながらゴウキやベガにもストーリーは用意されている。◀ボス戦前(+α)には会話シーンもアリ。各キャラのストーリーが見えてくるぞ。

2 ライバルとの対戦で最強をめざせ！

V.S. MODE ●V.S.モード

アーケードモードでも、勝ち抜きという形なら友だちと対戦はできる。だが、1戦ごとにキャラを変えての対戦というのは無理だ。そんなときにはこのモードだ。毎試合、キャラ、そしてステージを変更できるので、心ゆくまで対戦を楽しむことが可能！ アーケード版では、特殊な条件でないと出現しなかった大草原や大瀑布といったボスステージもイキナリ選択可能だぞ。



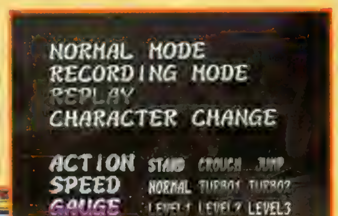


▲もちろん同キャラ対戦も可能。色は6色用意されているぞ。◀劇場版アニメを思わせるシチュエーション。こんなコトも簡単に再現できるのだ。

3 真の敵は己自身、真の格闘家への道は遠い！

TRAINING MODE ●トレーニングモード

連続技や、特殊な状況下での攻撃の練習をしたい。そんな期待にもバッチリ応えてくれるぞ。PS版「ZERO」で好評だったトレーニングモードも健在なのだ。ここでは敵の行動を、ジャンプ、しゃがみ、立ちの中から選択し、その敵に対して攻撃の練習ができる。その戦い方を記録しておいて、あとで見直して復習できるリプレイ機能も、前作以上に扱いやすくなって収録されているのだ。





▲スーパーコンボゲージの量も設定可能。これでオリジナルコンボの練習もバッチリ。◀リプレイでその戦いを見直すこともできるのだ。

Character PICK UP FILE 9

ガイ 武神流完成のため、すべてを乗り越えよ！

GUY



DATA
- 身長／179cm
- 体重／72kg
- 3サイズ／B108・W77・H82
- 血液型／O型

古武術武神流。その正統後継者であるガイは、自らの求める武神流に何かが足りないことに気がついていた。はたして何が足りないのか、それを探すために、ガイは戦いへと身を投じる。

ガイの攻撃はしゃがみ中キックをメインに。これで相手を牽制し、崩山斗などで固めよう。ガイのいいところは、これが単なる固めでなく、弱の疾駆けやイズナ落としからの投げを狙っていくための布石ともなっている点にある。ほかには中の武神旋風脚が強い。相手の攻撃に合わせれば、だいたい一方的に勝てるぞ。これらを駆使してガンガン攻め込もう。



▶つかず離れずの位置が ガイの得意な間合いだ。

ZERO COUNTER ZEROカウンター

ガイのZEROカウンターは、パンチならしゃがみ強パンチ、キックならしゃがみ中キックのモーションで技を繰り出す。どちらも、そこそこ出が早いので、使い勝手はなかなかいいと言える。パンチは相手を遠くに飛ばし、キックは相手を近くに転倒させるので、その後の攻め方によって使い分けよう。



▶パンチは一[illegible]るので、対空に[illegible]える。

◀キックは相手の突進系の[illegible]をつぶすのに便利

SUPER COMBO スーパーコンボ

武神剛雷脚

相手に突進しながら突きと蹴りの乱舞を繰り出す。それが武神剛雷脚だ。突進系のスーパーコンボとしては平均的な無敵時間を持っているので、相手の飛び道具をすり抜けての攻撃も可能。ただ、密着状態で出さないと途中で攻撃を空振ることもあるので、連続技に組み込もう。



ORIGINAL COMBO オリジナルコンボ

ガイのオリジナルコンボは崩山斗と武神旋風脚をメインに組み立てるのがいい。基本的にはしゃがみ強キックで相手を浮かし、そこに崩山斗数発→武神旋風脚というのがいいだろう。ただ、崩山斗は出るまでに時間がかかるので、コマンド入力はシビアだが武神旋風脚の連発でもいい。



Character PICK UP FILE 10

ローズ ソウルパワーを操る神秘的な占い師

ROSE



DATA

- 身長／178cm
- 体重／54kg
- 3サイズ/B96・W57・H86
- 血液型／?型

悪意のカサイコパワー。その力を悪事に利用するベガを止めるため、戦いを決意した謎の占い師。闇の暴走を喰い止めるため、神秘のカソウルパワーを駆使して本意ならざる戦いに挑む。

ローズはソウルイリュージョンを絡めた攻撃が強力なので、まずはスーパーコンボゲージをタメよう。タマったらソウルイリュージョンで分身して、ソウルスパイラルを混ぜた連続技で攻めたてる。分身していれば、削りだけでもかなりのダメージを与えられるのだ。基本的な連続技としては、強パンチ➡強ソウルスパイラルというのが強力でオススメだ。



▶ローズは、分身してからの連携がポイントだ。

ZERO COUNTER ZEROカウンター

ローズのパンチのZEROカウンターはかなり特殊で、相手を一瞬無防備な状態にすることができる。出るのが早いほうなら相手の硬直中に攻撃を加えられるが、もし攻撃できなかった場合、ZEROカウンターによるダメージはなし。また、キックはしゃがみ強キックと同じモーションの技を出す。



▶[illegible]

◀[illegible]

SUPER COMBO スーパーコンボ

ローズのスーパーコンボは3つ。そのうちオーラソウルスパークは特殊で、レベルによって出す技の効果が異なるのだ。レベル1は強力なソウルスパーク、2は相手に突進しながら乱舞のあとに強力なソウルスパーク、3は強力なソウルリフレクト後に強力なソウルスパークを放つぞ。

オーラソウルスパーク



ORIGINAL COMBO オリジナルコンボ

ローズは相手を浮かせる技が多いので、オリジナルコンボの組み立ても楽しい。簡単なモノでは、ソウルスパイラル数発➡ソウルスルーというのがいいだろう。美しく決めたいなら、ソウルスパイラルを減らして強ソウルリフレクト➡ソウルスルーもいい。なおソウルスルーは[illegible]で。



Character: PICK UP FILE 11

ソドム　ヘンな英語をしゃべる日本かぶれなキャラ

SODOM



DATA

- 身長／208cm
- 体重／108kg
- 3サイズ/B148・W98・H103
- 血液型／A型

元々は『ファイナルファイト』の中ボスで登場していたソドム。マッドギア解体後、日本に渡り、真のジャパニズムを追求するため修行を続けていた。来るべき、マッドギア再興の日に備えて……。

どんなタイプの相手とも互角に戦えるソドム。飛び道具を撃たれても、パンチのＺＥＲＯカウンターを合わせることで逆にダウンを奪うことができる（多少離れていてもＯＫ）。相手をダウンさせたら弱キックでの跳び込みが効果的。この技はめくりやすいため、間合いを微妙に調整することでガード方向を惑わせることができるからだ。対戦時に有効だぞ。



▶コマンドが簡単になったジゴクスクレイプ。

ZERO COUNTER　ZEROカウンター

パンチボタンで出すとジゴクスクレイプのモーションで反撃する。少しダッシュする関係でリーチがあり、対空性能も悪くないので多用することになるだろう。一方、キックボタンで出すとスライディング（しゃがみ強キック）になる。攻撃判定の位置がかなり低いため、対空兵器としては使えない。



▶パンチは相手の足払いに合わせても当たらない。

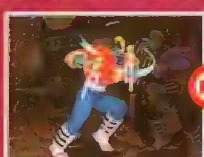


◀キックだとスライディング。リーチは短め。

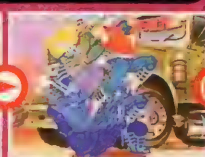
SUPER COMBO　スーパーコンボ

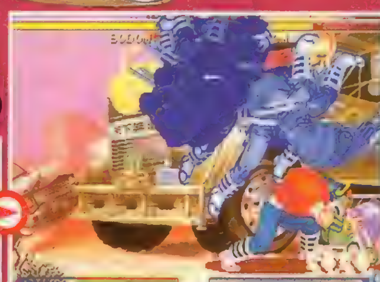
テンチュウサツ

相手に向かって小ジャンプし、着地と同時に投げてしまうという技だ。動きはバーディーのブルリベンジャーに似ているが、こちらの技には無敵時間がほとんど存在しないので気をつけよう。しゃがみ弱キックなどをガードさせ、そこからテンチュウサツを出す戦法もかなりいける。









ORIGINAL COMBO　オリジナルコンボ

コマンド入力が簡単で、それなりのダメージを期待できるのがジゴクスクレイプの長所。スキの少ない弱を使いたいところだが、それだと当たったあとに相手を弾いてしまうため、中パンチボタンで出すようにしよう。ここから強のダイキョウバーニングにつなげることもできるぞ。







Character PICK UP FILE 12

バーディー 力があり余っている酒場の用心棒

BIRDIE



DATA

- 身長／216cm
- 体重／111kg
- 3サイズ／B156・W102・H106
- 血液型／O型

以前にプロレスラーをしていたこともあるという大男。自分の戦闘能力を高く買ってもらうため、ストリートファイトに明け暮れている。パワーに関してはこのゲームでナンバーワンかもしれない。

立ち強パンチ、ジャンプ中キックといった技の弱体化が痛い。しゃがみ中キックやしゃがみ強キックで足元を狙ったり、相手が足払いを仕掛けてきたところに立ち弱キックを合わせてつぶしたりして、少しずつダメージを与えていこう。コマンド投げは、実際に投げるまで時間がかかる点に注意。無敵時間は減ったが、ブルリベンジャーも相変わらず使える。



▶手を伸ばして初めてつかめるコマンド投げ。

ZERO COUNTER ZEROカウンター

[illegible]





SUPER COMBO スーパーコンボ

ブルリベンジャー

[illegible]



ORIGINAL COMBO オリジナルコンボ

[illegible]





Character PICK UP FILE 13

元 2種類の流派を使い分ける、香港の暗殺者

GEN

DATA

- 身長／166cm
- 体重／61kg
- 3サイズ／B106・W75・H80
- 血液型／O型

暗殺者として名高い元。そんな彼を倒して名を上げようとする者はあとをたたないが、元はそのすべての者たちを逆に倒してきた。だが、彼は満足していない。彼と互角に戦える武闘家は…？

元は戦っている最中に流派を切り替えられるという特殊なキャラ。喪流は通常技が連続でつながるので〝立ち弱パンチ➡立ち弱キック➡しゃがみ中キック➡立ち強キック″といった攻撃もなかなか強力。一方の忌流は、攻撃力こそ喪流より優れているものの、トリッキーな動きを持つ技が多いので、うまく使いこなすのが難しい。まずは喪流で慣れよう。



▶左が喪流で右が忌流。立ちポーズで判断可能。

ZERO COUNTER ZEROカウンター

喪流と忌流とではだす技が異なるので注意！　喪流のパンチボタンだと掌底、キックボタンだと忌流のしゃがみ強キックのような技で返す。忌流のパンチボタンは対空性能がイマイチのショルダーアタック、キックボタンはリーチの長い小ジャンプからのソバットになる。覚えるだけでも大変だ。



▶喪流のパンチ。当たっても相手は倒れない。



◀[illegible]

SUPER COMBO スーパーコンボ

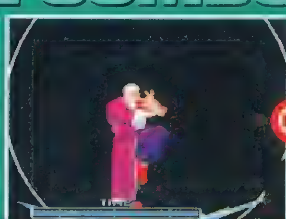
ここで紹介しているのは喪流の惨影。低い体勢でダッシュし、すれ違いざまに攻撃する技だ。当たれば相手は無防備状態のまま、連続攻撃を喰らうことになる。ただし、最初の攻撃をガードされてしまうとその時点で止まってしまうため、ゲージをムダに使うことになってしまう。

惨影



ORIGINAL COMBO オリジナルコンボ

元がオリジナルコンボで使える技はほとんどない。もちろん技自体は豊富にあるのだが、どれも攻撃力が低いため、とても実用的とはいえない。ただし喪流の逆瀧だけは別。これを強で出し続けるだけで、かなりのダメージを与えることができるぞ。キックボタンを連打しよう。





Character PICK UP FILE 14

ロレント 理想国家設立を謀るマッドソルジャー

ROLENTO



DATA

- 身長／180cm
- 体重／81kg
- 3サイズ／B112・W86・H90
- 血液型／0型

マッドギア壊滅後、軍人国家形成のため着実に地盤を築き始めたロレント。今回の大会には彼の指導のもと、優秀な軍人たる人材を集めるために参戦している。彼の野望ははたして成るか!?

メコンデルタエスケイプ、メコンデルタアタックを使ってのトリッキーな攻撃が魅力のロレント。これらの技を使えば、いつでも自分の好きな間合いに調節できるのも大きな強みだ。普段はスティンガーを使って相手の動きを封じ込め、じわじわと削っていく戦い方が有効だ。チャンスにはしゃがみ小パンチ➡パトリオットサークルを狙っていこう。

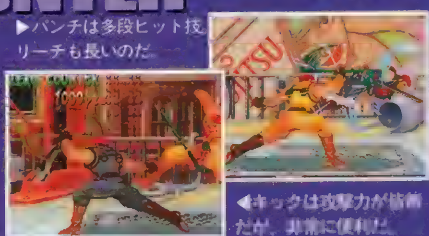


▶トリッキーな動きを最大限に利用しよう。

ZERO COUNTER ZEROカウンター

ロレントのパンチZEROカウンターはパトリオットサークルの3発目のモーションで技を繰り出す。特殊なのがキックで、これは相手をすり抜けて背後に回る。相手の飛び道具などに合わせると非常に効果的だぞ。また、画面端に追い込まれたときには、脱出手段としても使える優れモノなのだ。

▶パンチは多段ヒット技。リーチも長いのだ。



◀キックは攻撃力が皆無だが、非常に便利だ。

SUPER COMBO スーパーコンボ

テイクノープリズナー

地面からワイヤーを引き出し、相手の首にかけてつり上げる。それがテイクノープリズナーだ。一応立ちガード不能の下段攻撃なのだが、ガードされると削ることができない。レベル1、2ではあまり使い道はないが、レベル3ならかなり強力。飛び道具の撃ち合いになったら狙おう。



ORIGINAL COMBO オリジナルコンボ

ロレントのオリジナルコンボはしゃがみ強キック➡ハイジャンプ強キック連打の繰り返し。一見地味だが、与えるダメージは大きい。レベルに関わらずこれだけでOK。また、オリジナルコンボ中に相手に背中を向けてしまっても、メコンデルタアタックなどでリカバーが可能だ。



Character PICK UP FILE 15

アドン 失われた権威を取り戻すために戦う闘士

ADON



DATA
- ●身長／182cm
- ●体重／73kg
- ●3サイズ／B122・W80・H85
- ●血液型／B型

サガット敗北の報に、アドンは大きく失望した。ムエタイを極めし者が負けるはずはない。今、ムエタイの受けた屈辱をはらし、堕ちた師匠に怒りをぶつけるべく、1人の戦士が立ち上がる。

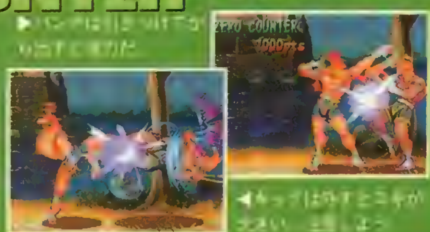
必殺技コマンドの変更により、大幅にパワーアップしたアドン。とくにライジングジャガーが昇龍拳と同じコマンドになったため、いつでも的確に対空技が出せるようになったのが大きい。元々通常技の判定は強いので、立ち強キックやしゃがみ中パンチ、しゃがみ強パンチで相手を牽制、動きを封じ込めつつ、跳び込みからの連続技を狙っていこう。



▶ライジングジャガーのコマンド変更が嬉しい。

ZERO COUNTER ZEROカウンター

パンチの時はレベル3のジャガーバリードアサルトでパンチ連打をしていたときの技を、キック版は見た目がライジングジャガーの技を繰り出す。双方、攻撃が高い位置に出るので相手の飛び込みを返すのには適している。パンチは攻撃力が高いうえ、1発目がガード不能なのでこちらを使おう。



▶パンチは引きつけてから出すと確実だ

◀キックは外すとスキが大きい。注意しよう

SUPER COMBO スーパーコンボ

相手に密着しつつ、ヒジ打ちからの連続攻撃を繰り出す。連続技に組み込むといいだろう。レベル3のみ特殊で、コマンド入力後にパンチかキックのボタンを連打していると、それぞれサウザンドジャガー、アサシンジャガーという技に移行する。連打しない場合はレベル1と同じだ。

ジャガーバリードアサルト



ORIGINAL COMBO オリジナルコンボ

オリジナルコンボにはジャガーキックとライジングジャガーを絡めていくのがいい。しゃがみ強キックで相手を宙に浮かせ、弱ジャガーキック[illegible]→ライジングジャガーでトドメ、というのがいいだろう。とくに、相手の飛び込みに合わせて出すと効果は高いぞ。



Character PICK UP FILE 16

サガット 前作からやや弱体化してしまった悪の帝王

SAGAT



DATA
- 身長／226cm
- 体重／109kg
- 3サイズ／B140・W87・H95
- 血液型／B型

元祖「ストリートファイター」のラスボスでもあった、ムエタイの達人。現在はベガにつき従っているものの、サガットの心の中には、胸に傷をつけた男の姿が常に存在しているのだ。

立ち弱パンチの攻撃判定が弱くなったり、スーパーコンボの無敵時間が減ったりするなど、弱体化が目立つサガット。しゃがみキック系の技も弱くなっているようで、足払い合戦になると分が悪い。こういう状況になったらしゃがみ中パンチからのグランドタイガーショットを出し、強引に間合いを離してしまいたい。攻めるときはジャンプ強キックが強力。



▶ジャンプ強キックから強タイガーブロウへ！

ZERO COUNTER ZEROカウンター

パンチボタンで出すとタイガーブロウで反撃する。リーチがやや短いためか、見た目は当たっているようでも空振りすることがあるので気をつけよう。キックボタンで出すと立ち中キックのモーションで反撃することになる。パンチで出すよりもリーチがあるため、こちらをメインに使おう。



SUPER COMBO スーパーコンボ

タイガークラッシュとタイガーブロウを連続で出す技。無敵時間が減ったためか、前作よりも相手の攻撃に潰されてしまうことが多いようだ。他のスーパーコンボも出かかりが遅いため、使用価値はイマイチ。スーパーコンボゲージはオリジナルコンボ用に取っておいた方がいいかも？

タイガージェノサイド



ORIGINAL COMBO オリジナルコンボ

写真で紹介しているのは、しゃがみ弱キックを当てておいてタイガークラッシュ、タイガーブロウと当てていくもの。いわばタイガージェノサイドを連続技で出しているわけだ。タイガーブロウ部分は攻撃力こそ大きいがモーションも大きいので、トドメ用に使うだけでいいだろう。



Character PICK UP FILE 17

ベガ サイコパワーを自在に操る魔人、降臨!

VEGA



DATA
- ●身長／182cm
- ●体重／96kg
- ●3サイズ／B133・W90・H92
- ●血液型／A型

悪の秘密結社シャドルーを率いるベガ。彼はサイコパワーと呼ばれる力を身につけており、それを戦いに利用することで無敵の強さを誇っていた。ベガの目はサガットを倒した男に向けられていた…。

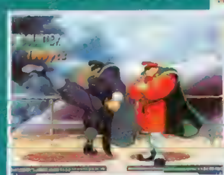
通常技のリーチがやや長くなり、出も速くなったため、これらをいかにうまく使うかがポイントとなる。サイコショットなどの必殺技を牽制に使い、スキを見て立ち中キックなどを当てにいこう。必殺技はダブルニープレス、ヘッドプレスとも弱体化しているため、無理に狙う必要はないだろう。跳び込む場合はジャンプ中キックやジャンプ強キックで。



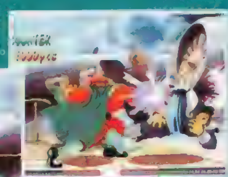
▶中キックボタンによる攻撃がベガの命綱だ。

ZERO COUNTER ZEROカウンター

パンチボタンで出すと弱パンチのモーションで反撃する。技の出が速く、スキも小さいため、空振りすることはめったにないだろう。リーチもあるし、対空性能も高レベルという頼りがいのある技だ。キックボタンで出すと相手の背後にワープする。攻撃力を持たない。緊急脱出用の技といえるだろう。



▶いざという時のためにゲージをタメておきたい。



◀キックはワープするだけ。使う機会は少ない。

SUPER COMBO スーパーコンボ

ニープレスナイトメア

ダブルニープレスを連発する技。ベガの技の中では、もっとも無敵時間が長い（ワープなどを除く）ため、相手に追い詰められたときの逆転技としても役立つ。ダウンさせられた直後にリバーサルで出すのも効果的だ。スライディングをガードさせて反撃を誘い、そこを逆襲する戦法も。



ORIGINAL COMBO オリジナルコンボ

写真はしゃがみ強パンチで相手を浮かし、そこに強のサイコショットを何発も当てるというもの。相手の浮き方によっては、途中でダブルニープレスに切り替えてみてもいいだろう。オリジナルコンボ中はタメ技が✚←→という操作で出せるが、ボタンを押すタイミングには十分注意。



Character PICK UP FILE 18

ゴウキ “殺意の波動”に身をゆだねた、戦う鬼!

GOUKI



DATA
- 身長/178cm
- 体重/80kg
- 3サイズ/B118・W84・H86
- 血液型/?型

師匠のゴウテツを殺して完璧なる“殺意の波動”を身につけた漢。彼にとっては強さこそがすべてであり、目の前に立ちはだかる者は、みな倒すべき存在でしかない。今回の彼の標的となるのは誰か?

ゴウキはジャンプしてからの攻撃が非常に多彩だ。必殺技だけでも斬空波動拳、天魔空刃脚、空中竜巻斬空脚とあるし、ジャンプ強キックからの攻撃ももちろんある。そこからしゃがみ強キックや豪昇龍拳、瞬獄殺につなげたりするだけでもかなり戦えるはず(ただし必ず決まるというわけではないので注意!)。百鬼襲からの攻撃もバリエーションが豊富だ。



▶弱の竜巻斬空脚からの豪昇龍拳も使える攻撃。

ZERO COUNTER ZEROカウンター

パンチボタンで出すと豪昇龍拳のモーションで反撃する。リーチは短いが、出かかりに空中ガード不能時間が存在するため、対空兵器として役に立つ。キックボタンで出すとしゃがみ強キックのようなモーションで攻撃する。対空性能は低いが、足払い系の攻撃に対してはかなりの威力を発揮するぞ。



▶相手に跳び込まれたらパンチボタンで返そう。



◀キックで出すと足払いのモーションで攻撃する。

SUPER COMBO スーパーコンボ

ゴウキのスーパーコンボといえばやはり瞬獄殺。阿修羅閃空のポーズで相手に近寄り、相手をつかまえたあとに何発もの打撃技を浴びせかけるのだ。ゲージがレベル3までタマっていないと出せないし、投げ技扱いなので逃げられてしまう可能性も高い。それでもぜひ狙ってみたい技だ。

瞬獄殺



ORIGINAL COMBO オリジナルコンボ

しゃがみ強キックで相手を浮かし、そこに強の竜巻斬空脚(2~3発)➡強の豪昇龍拳と必殺技を立て続けに入れていく、ゴウキらしいオリジナルコンボ。浮かせたあとに竜巻斬空脚や灼熱波動拳を当て、トドメとして豪昇龍拳を決めることができれば大ダメージを与えることもできる。



COMMAND LIST
全18キャラコマンドリスト

全キャラのパーフェクトコマンドデータを大公開！　なおコマンドはキャラが右向き時のもので、Pはパンチ、Kはキック、Sはセレクトを表している。

●リュウ

必殺技	波動拳	↓↘→+P
	昇龍拳	→↓↘+P
	竜巻旋風脚	↓↙←+K
	空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←+K
特殊技	鎖骨割り	→+中P
	旋風脚	→+中K
	波動の構え	↓↘→+S
スーパーコンボ	真空波動拳1	↓↘→↓↘→+P
	真空竜巻旋風脚2	↓↙←↓↙←+K

●ケン

必殺技	波動拳	↓↘→+P
	昇龍拳	→↓↘+P
	竜巻旋風脚	↓↙←+K
	空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←+K
特殊技	稲妻かかと割り	→+中K
	前方転身	↓↙←+P
	前倒	↓↘→+S
スーパーコンボ	昇龍裂破1	↓↘→↓↘+P
	神龍拳2	↓↘→↓↘+K(+K連打)

●春麗

必殺技	気功拳	←↙↓↘→+P
	気功拳(ストⅡVer)	←タメ→+P
	天昇脚	↓タメ↑+K
	百裂脚	K連打
	旋円蹴	→↘↓↙←+K
特殊技	鶴脚落	↘+強K
	鷹爪脚	空中で↓+中K
スーパーコンボ	千裂脚1	←タメ→←→+K
	覇山天昇脚2	↙タメ↘↙↗+K
	気功掌3	↓↘→↓↘→+P

●サガット

必殺技	タイガーショット	↓↘→+P
	グランドタイガーショット	↓↘→+K
	タイガーブロウ	→↓↘+P
	タイガークラッシュ	→↓↘+K
特殊技	フェイクキック	中K連打(2回)
スーパーコンボ	タイガーキャノン①	↓↘→↓↘→+P
	タイガージェノサイド2	↓↘→↓↘+K
	タイガーレイド③	↓↙←↓↙←+K

●アドン

必殺技	ジャガーキック	↓↘→+K
	ジャガートゥース	→↘↓↙←+K
	ライシングジャガー	→↓↘+K
特殊技	ジャガークランチ	→+中P
	ジャッティングキック	↘+中K
スーパーコンボ	ジャガーリボルバー①	↓↘→↓↘→+K
	ジャガーバリードアサルト②	↓↘→↓↘→+P レベル3のみ(+PかK連打)

●バーディー

必殺技	ブルヘッド	←タメ→+P
	ブルホーン	PかK2つ以上押し続けて離す
	マーダラーチェーン	✚キー1回転+P
	バンディットチェーン	✚キー1回転+K
特殊技	ボディプレス	空中で↙か↓か↘+強P
スーパーコンボ	ザ・バーディー1	←タメ→←→+P
	ブルリベンジャー2	↓↘→↓↘→+PかK

●ガイ

必殺技	崩山斗	↓↙←+P
	武神旋風脚	↓↙←+K
	武神イズナ落とし	↓↘→+P+(敵近くで)P
	武神ヒジ落とし	↓↘→+P+(敵遠くで)P
	疾駆け	↓↘→+弱K+K
	影すくい	↓↘→+中K+K
	首狩り	↓↘→+強K+K
特殊技	武神獄鎖拳	弱P、中P、強P、強K
	首砕き	→+中P
	鎌鼬	↘+強K
	肘落とし	空中で↙か↓か↘+中P
スーパーコンボ	武神剛雷脚①	↓↘→↓↘+K
	武神八双拳2	↓↘→↓↘+P

●ソドム

必殺技	ジゴクスクレイプ	↓↘→+P
	シラハキャッチ	→↓↘+K
	ブツメツバスター	✚キー1回転+P
	ダイキョウバーニング	✚キー1回転+K
特殊技	テングウォーキング	転倒中に←↙↓+K
	後転移動	起き上がり転倒中に→↘↓+P
スーパーコンボ	メイトノミヤゲ1	↓↘→↓↘→+P
	テンチュウサツ②	✚キー2回転+P

●ナッシュ

必殺技	ソニックブーム	←タメ→+P
	サマーソルトシェル	↓タメ↑+K
特殊技	スピニングバックナックル	→+強P
	ジャンピングソバット	←か→+中K
	ステップキック	←か→+強K
スーパーコンボ	ソニックブレイク①	←タメ→←→+P
	クロスファイアブリッツ2	←タメ→←→+K
	サマーソルトジャスティス③	↙タメ↘↙↗+K

●ローズ

必殺技	ソウルスパーク	←↙↓↘→+P
	ソウルスルー	→↓↘+P
	ソウルリフレクト	↓↙←+P
	ソウルスパイラル	↓↘→+K
特殊技	スライディング	↘+中K
スーパーコンボ	オーラソウルスパーク①	↓↙←↓↙←+P
	オーラソウルスルー②	↓↘→↓↘+P
	ソウルイリュージョン③	↓↘→↓↘+K

●ベガ

必殺技	サイコショット	←タメ→+P
	ダブルニープレス	←タメ→+K
	ヘッドプレス	↓タメ↑+K
	サマーソルトスカルダイバー	↓タメ↑+P+Pかヘッドプレス後P
	ベガワープ	→↓↘+PかK3つ、←↓↙+PかK3つ
スーパーコンボ	サイコクラッシャー①	←タメ→←→+P
	ニープレスナイトメア②	←タメ→←→+K

●豪鬼

必殺技	豪波動拳	↓↘→+P
	斬空波動拳	空中で↓↘→+P
	灼熱波動拳	→↘↓↙←+P
	豪昇龍拳	→↓↘+P
	竜巻斬空脚	↓↙←+K
	空中竜巻斬空脚	空中で↓↙←+K
	阿修羅閃空	→↓↘+PかK3つ、←↓↙+PかK3つ
	百鬼豪斬	↓↘→↗+P
	百鬼豪砕	↓↘→↗+P+(敵近くで)P
	百鬼豪衝	↓↘→↗+P+(敵遠くで)P
	百鬼豪墜	↓↘→↗+P+(敵近くで)K
	百鬼豪尖	↓↘→↗+P+(敵遠くで)K
特殊技	頭蓋破殺	→+中P
	旋風脚	→+中K
	天魔空刃脚	前方ジャンプ中に↓+中K
	前方転身	↓↙←+P
スーパーコンボ	滅殺豪波動1	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
	滅殺豪昇龍2	↓↘→↓↘+P
	天魔豪斬空3	空中で↓↘→↓↘→+P
	瞬獄殺(レベル3専用)	弱P、弱P、→、弱K、強P

●ダン

必殺技	我道拳	↓↘→+P
	晃龍拳	→↓↘+P
	断空脚	↓↙←+K
特殊技	前転挑発	↓↘→+S
	後転挑発	↓↙←+S
スーパーコンボ	震空我道拳1	↓↘→↓↘→+P
	晃龍烈火2	↓↘→↓↘+K
	必勝無頼拳3	↓↙←↓↙←+K
	挑発伝説(レベル1のみ)	↓↘→↓↘→+S

●ダルシム

必殺技	ヨガファイア	↓↘→+P
	ヨガフレイム	→↘↓↙←+P
	ヨガブラスト	→↘↓↙←+K
	ヨガテレポート	→↓↘+PかK3つ(空中でも可)、 ←↓↙+PかK3つ(空中でも可)
特殊技	ヨガエスケイプ	転倒前に←↙↓+K
	空中挑発	空中でS
	ドリルキック	空中で↙か↓か↘+K
	ドリル頭突き	空中で↙か↓か↘+強P
	ヨガショック	←+弱P押しっぱなし
スーパーコンボ	ヨガインフェルノ①	↓↘→↓↘→+P
	ヨガストライク②	↓↘→↓↘+K

●ザンギエフ

必殺技	ダブルラリアット	P3つ同時押し
	クイックダブルラリアット	K3つ同時押し
	バニシングフラット	→↓↘+P
	スクリューパイルドライバー	✚キー1回転+P
	アトミックスープレックス	(敵の近くで)✚キー1回転+K
	フライングパワーボム	(敵の近くで)✚キー1回転+K
特殊技	ロシアンキック	↘+中K
	ダイナマイトキック	↘+強K
	フライングボディプレス	斜めジャンプ中に↙か↓か↘+強P
	ダブルニードロップ	斜めジャンプ中に↙か↓か↘+弱か中K
	ヘッドバット	垂直ジャンプ中に↖か↑か↗+中か強P
スーパーコンボ	ファイナルアトミックバスター1	✚キー2回転+P
	エリアルロシアンスラム2	↓↘→↓↘+K

●元

喪流(P3つ同時押し)		
必殺技	百連勾	P連打
	逆瀧	→↓↘+K(+K連打)
スーパーコンボ	惨影	↓↘→↓↘→+P
	死点咒	↓↙←↓↙←+P
忌流(K3つ同時押し)		
必殺技	蛇穿	←タメ→+P
	徨牙	↓タメ↑+K
スーパーコンボ	蛇咬叭	↓↘→↓↘+K
	狂牙	空中で↓↙←↓↙←+K

●ロレント

必殺技	パトリオットサークル	↓↘→+P(3回まで)
	スティンガー	→↓↘+K+K
	メコンデルタアタック	P3つ+着地時にP
	メコンデルタエアレイド	↓↙←+P+P
	メコンデルタエスケイプ	↓↙←+P+PかK
特殊技	フェイクロッド	→+中K
	スパイクロッド	空中で↙か↓か↘+中K
	ハイジャンプ	↓↑
	トリックランディング	ジャンプの着地時にK3つ
スーパーコンボ	テイクノープリズナー1	↓↘→↓↘→+K
	マインスイーパー2	↓↙←↓↙←+P

●さくら

必殺技	波動拳	↓↘→+P(P連打でタメられる)
	咲桜拳	→↓↘+P
	春風脚	↓↙←+K
特殊技	フラワーキック	→+中K
スーパーコンボ	真空波動拳1	↓↘→↓↘→+P
	乱れ桜2	↓↘→↓↘+K
	春一番③	↓↙←↓↙←+K

表中、スーパーコンボの欄の数字は、オートガードモードでプレイしていた場合、それぞれ①は弱Pと弱K同時押し、②は中Pと中Kの同時押し、③は強Pと強Kの同時押しで出せることを表している。ちなみに③の技がないキャラが強Pと強Kの同時押しをした場合は、かわりに②の技が出るようになっているぞ。このコマンドリストさえあれば、オートガードでプレイするときも安心だね。

TOBAL No.1

トバルナンバーワン

東京ゲームショウ出展ソフト

今月は8キャラのコマンドリストを紹介するぞ！　攻略に役立つ「ふっ飛ばし技リスト」もバッチリと用意してあるのだ。

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5.800
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	8月2日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前号の「投げ技システム解析」はいかがでしたか？　最後の最後で仕様が変更されてしまったため、連続写真で紹介した「⇨⇨◆投げ」というコマンドはなくなってしまったのですが…（戸惑った皆さん、ごめんなさい）。ただこれも「操作をよりシンプルにしてプレイヤーの負担を減らそう」というスタッフの心遣いだと思うんです。話はガラリと変わってクエストモード。これって「ト○ネコ格闘」とでも呼びたくなるようなゲームでして、本当にハマるんですわ。やりがいがあるぞー！（ウォルフ）

トーナメントはこうやって勝ち抜こう！

地道にＣＯＭの体力を減らしていき、最終的にＫＯするのが本来の戦い方だ。でも、せっかく「リングアウト勝ち」という勝ち方があるんだから、これを利用してもバチは当たらないはず。楽して勝っちゃおう！

基本となるのは投げ技、それも後方に大きく投げ飛ばす巴投げだ。スタート地点から数歩下がったあたりで投げれば、ＣＯＭはそのままリング外へとふっ飛んで行くことになる。次のページからの「キャラ別ふっ飛ばし技リスト」も参考にして、ＣＯＭ戦を戦っていこう！



◀巴投げを出せるようになるとＣＯＭ戦がすごく楽になる。

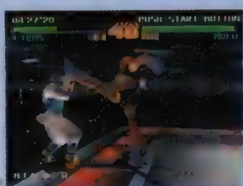


◀あびせ蹴りをガードしたら下段つかみのチャンスだ！

ボス戦ではココに注意

VSムーフー

長い手足で攻撃してくるムーフー。ガードし続けると押し出されてしまうので、スキができるタイミングを覚えよう。そこで反撃したり逃げたりするのだ。



VSノーク

投げられない相手なので打撃技で戦うことになる。一発でも喰らうとすぐリング際まで追い詰められてしまうから、早めに飛び蹴り系の技を当てよう。

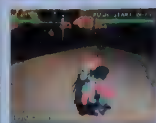




VSウダン

打撃技をしっかりとガードし、つかみに行くのがもっとも確実だろう。ただし高確率で投げ抜けしてくるので、あわてて投げ抜け可能な技を出さないこと！





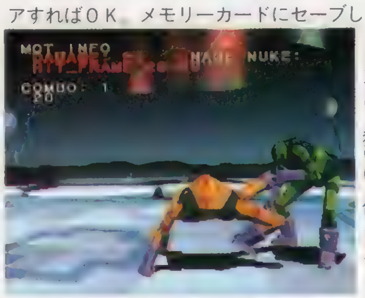


◀投げ抜け後、逆に投げ返してくるウダン。投げ抜け不可な技を使おう。

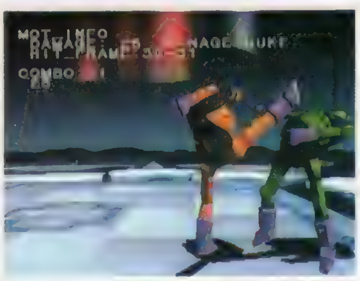
ボスキャラの固有技を大公開！

ムーフー

ひょろ長い手足を持つムーフー。彼をマイキャラにするには、クエストモードのエピソード２をクリアすればＯＫ。メモリーカードにセーブしておこう。



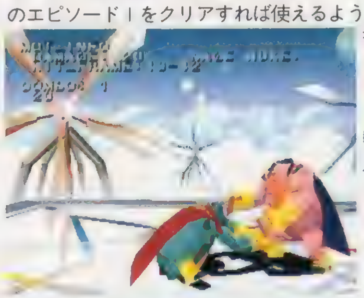
◀「⇩下、下、下」で出せるスパイダークリープは、お尻をついた状態からキック攻撃を3発出す技。リングアウト狙いにも使えるぞ。



◀ヘンナーキック。カカト落としを連続で出す技。技の名前はヘンだけど、簡単でなおかつ強力な攻撃だ。コマンドは「中、中、中」。

ノーク

Ｓサイズのノーク。ノークよりリーチは短いけれど、投げ技を使える点がうれしい。クエストモードのエピソード１をクリアすれば使えるようになるぞ。



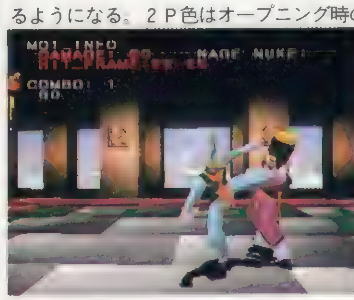
◀「⇨中、中、中、中…」というコマンドで出せるダダッコハンマー。少しずつ前進して行くので、押し出したい時に使うとよさそう。



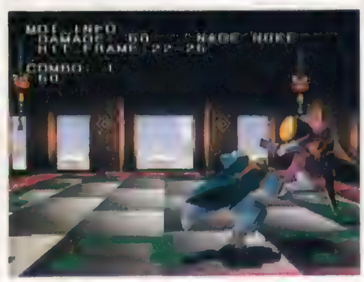
◀大振りのパンチ攻撃を3発連続して出すビッグブリザード。1回転してから出す3発目が使える。コマンドは「㊤、上、中」だ。

ウダン

クエストモードのエピソード３をクリアすると、トーナメントモードのラスボスであるウダンを使えるようになる。２Ｐ色はオープニング時のものだ。



◀グレートベーンは体を2回転させてからキックを出す技。スキがちょっと大きいのがちょっとつらい。コマンドは「⇨上、上」。



◀「⇦⇦中」で出せるラビットタックルは、ショートダッシュしてから体当たりを喰らわせる技。相手を正面にふっ飛ばすぞ。



チュージ・ウー

打撃技、投げ技とも使える技がそろっている点が魅力

相手の上半身を襲う弐風残鉄や、下半身を襲う連刀掃腿などの連続技をうまく使っていこう。こうすることで相手のガード方向を惑わせ、試合を有利に進められるようになるからだ。スキを見つけたら、宙双腿や宙転脚、虎開といった単発の打撃技を出してプレッシャーをかけていこう。もしも相手がガードに徹しているようならば、つかまえて投げにいくといい。その場合、投げ抜け不可能で、相手を大きくふっ飛ばせる飛翠や巴投げといった技がオススメ。リングアウト勝ちも狙えるしね。

この技を積極的に使っていこう！

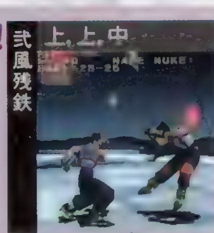


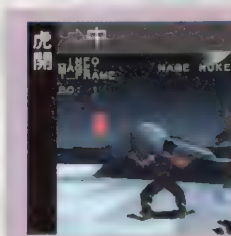


相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙え！

前方にふっ飛ばす！

弐風残鉄の3発目のパンチが当たると、相手は大きく前方にふっ飛ぶ。打撃技のコンビネーションなので、実戦でも狙う機会は多いだろう。疾掃中腿も使える。

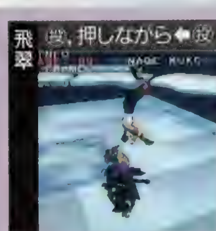




右側にふっ飛ばす！

コマンドが簡単で、なおかつ大きくふっ飛ばせる虎開が便利だ。相手の攻撃をバックステップやサイドステップでかわし、すぐに虎開を出してみよう。





左側にふっ飛ばす！

左側に大きく投げる飛翠を使おう。相手の体を飛び越してから投げるため、チュージ自身も少しだけ前進してしまう点に注意。レイプスープレックスでもOK。

後方にふっ飛ばす！

投げ技の巴投げがベスト。投げ抜けされることもないし、仮にリングアウトにできなくても大ダメージを与えることができるからだ。宙身磊落もまずまず。

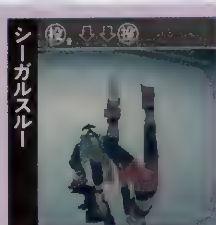


相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙え！

前方にふっ飛ばす！

エアリアルが便利。コマンド操作も複雑ではないしね。投げ技の朽木倒しでも前方に投げられるが、あまり遠くまで投げてくれないのでイマイチ使いづらい。





右側にふっ飛ばす！

リーサルエポンを「⇧⇧中」というコマンドで出すことで、右側にふっ飛ばすこともできる。つかまえることができれば、投げ技のシーガルスルーもいい。





左側にふっ飛ばす！

ややモーションが大きいものの、サイドステップ後に回し蹴りを出すリーサルエポンが相手を大きくふっ飛ばせる。投げ技のレイプスープレックスも悪くない。

後方にふっ飛ばす！

巴投げも使えるが、せっかくだからフリップスルーを使ってみよう。コマンドの関係上、リング際まで追いつめられていてもこの技を狙える点が魅力だ。





エポン

多彩で華麗な足技を積極的に使って勝ち抜いていこう

オーロラレインやオーロラソルトといった側転系の技が使える。これらの技はリーチが長いため、やや間合いが開いていても相手に当てることができるからだ。オーロラダンス（スラントローからのオーロラレイン）やミラージュコンボ（ワンツーアッパーからのオーロラソルト）といった派生技もいい。ダウンこそ奪えないものの、ブレーンスピンキックやホワイトキックといった技もリーチが長いので、牽制に使える。下段攻撃中心の連続技、ミスティックライトニングも使える。

この技を積極的に使っていこう！







オライムス

多彩なパンチ攻撃を駆使して相手を惑わせるのだ!

マシンガンナックルは３発で止めたり、全部出した後に中段攻撃を２回続けて出したりすることで、様々なバリエーションを作り出すことができる。１発目が当たれば相手をダウンさせられるスナイプアックスも狙っていこう。また、強下段攻撃の硬直が切れた瞬間に「⇨中」と入力すると、そのままドゥードゥータックルに移行することができる。相手が反撃したくなる瞬間にダッシュしての頭突きを出すことになるため意外と効果がある。ジャイアントスイングをはじめ、強力な投げ技も多い。

この技を積極的に使っていこう！





相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙え！

前方にふっ飛ばす！

タイガースラストの１発目の出が速く、なおかつ大きく相手をふっ飛ばせるので便利。ケンターパオやドゥードゥータックルでも前方にふっ飛ばせる。





右側にふっ飛ばす！

サイドステップしてからパンチを出すデンプシーステップが有効。コマンドを「⇩⇩中, 中」や「⇧⇧⇧中, 中」とすればフェイントにもなる。



左側にふっ飛ばす！

出るまでに時間はかかるが、攻撃判定が出る直前に大きく振りかぶる関係で、相手の攻撃を空振りさせることも多い。デンプシーステップでもＯＫだ。



後方にふっ飛ばす！

相手を後方にふっ飛ばすことができる技は、巴投げとＤ.Ｄ.Ｔのみ。遠くに投げたい時は巴投げ、大ダメージを与えたいならＤ.Ｄ.Ｔとうまく使い分けよう。



相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙え！

前方にふっ飛ばす！

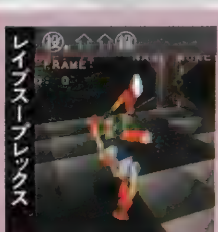
コマンドは複雑だが、飛距離を考えると通天閣スルーを出せるようになっておきたい。ダウンさせることまでできないが、ハイホーヤッホーでも押し出せる。





右側にふっ飛ばす！

こちらも左への攻撃同様いい技がない。他のキャラと同じになってしまうが、投げ技のシーガルスルーを使うしかないだろう。素直に回り込むのもいいかも？



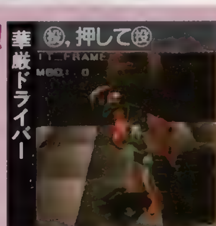


左側にふっ飛ばす！

残念ながら、ホムにはこれといった技がない。固有技とはいいがたいが、相手をつかまえてレイプスープレックスで投げ飛ばしてしまうのが一番いいだろう。

後方にふっ飛ばす！

後方に大きく投げ飛ばすことができるのは、巴投げとＤ.Ｄ.Ｔだけだ。リング際にいる場合は、華厳ドライバーで両者の位置を入れ替えるといいだろう。





ホム

技の種類は豊富だが、実戦で使える技はかなり少ない

ユニークな動きを持つ技がそろっているホム。しかし、実戦で使える技というとかなり限られてしまう。それは打撃技で特に顕著で、ホム流カカト落としの遠矢落し、立ったままで下段を攻撃するハイホーハイホー、その場で飛び蹴りを出すフジヤマキックくらいしか使えないのだ（ハイホーとフジヤマはダウンすら奪えない）。強上段攻撃や強下段攻撃、巴投げ、Ｄ.Ｄ.Ｔといった技を中心に戦っていこう。たまに出すという条件つきなら仰天アッパー、フジヤマサンライズも狙ってみていいだろう。

この技を積極的に使っていこう！







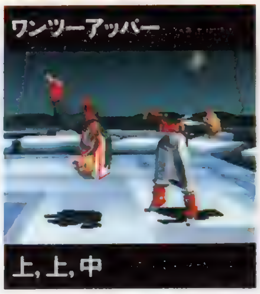
フェイ・プウスー

多彩な技を駆使して戦う、テクニカルなキャラクター

第66回大会でナンバーワンになった実績があるフェイだけに、いろいろと使える技を持っている。中でも、チャンスと見たら狙っていきたいのが崩撃（同系列の技に残雷手、真空残雷手などがある）だ。この技を組み込んだ旋風残雷手や乱馬昇天手といった連続技もあるし、ワンツーアッパー後に崩撃を出すことで、連続技のようなつなげ方をすることもできる。ほかにも強下段攻撃から旋風脚につないでみるなど、多彩な攻撃パターンを生み出せる点がうれしい。プレイしていて楽しいキャラだ。

この技を積極的に使っていこう！

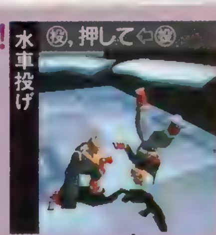


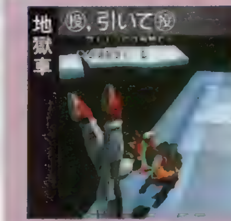


相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙え！

前方にふっ飛ばす！

打撃技よりも投げ技のうらつむじ、水車投げの方が遠くまでふっ飛ばせる。ただし投げ抜けされる可能性があるので、主に水車投げを狙おう。霞などでもOK。





右側にふっ飛ばす！

相手ともども地面を転げ回り、最後に右方向に大きく投げ飛ばす技。注意すべき点は自分もかなり後方に移動してしまうということ。出す場所に注意しよう。



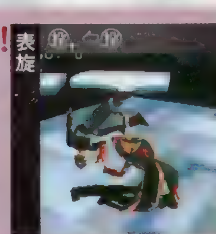


左側にふっ飛ばす！

雲前掌はパンチを2発入れた後、大振りの裏拳を繰り出す技。この裏拳が当たると相手は大きくふっ飛ぶのだ。背砲爺砲の2発目の回し蹴りでも効果あり。

後方にふっ飛ばす！

候補となるのは表旋と谷落としという2種類の投げ技。投げ飛ばす距離はイマイチだが、投げ抜けされないという点で谷落としを狙った方が無難だろう。

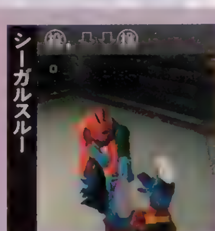


相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙え！

前方にふっ飛ばす！

出るまでに時間はかかるものの、ロックバスターが強烈だ。コンボロックバスター（2発目）や、スプラッシュハンマー（3発目）も相手をふっ飛ばせる。





右側にふっ飛ばす！

投げ技のシーガルスルーを狙うのがよさそう。ジャンプ蹴りでもふっ飛ばせるが、コマンド内容と動きを考えると実戦では狙いにくい。相手をつかまえにいこう。





左側にふっ飛ばす！

打撃技にいいものがないため、投げ技に頼ることになる。遠くまで投げつけるジャイアントスイングか、投げ抜けされる心配のないレイプスープレックスで。

後方にふっ飛ばす！

ほとんどのキャラが持っている巴投げ。投げ抜けされる心配もないし、後方に投げる技としてはもっとも使えるものなので、確実に出せるようにしておこう。





イール・ゴガ

スキも攻撃力も大きい技がそろっているのが特徴だ

イールの長いしっぽを利用したテイルウィップやアクセルテイルといった技を中間距離から出していこう。アクセルテイルは1回転半してから攻撃するので当てにくいが、当たれば大ダメージを与えられる。ロックバスターも単発では当てにくいが、コンボロックバスターにすることで当てるチャンスも出てくる。攻撃力自体は小さいものの、動きが素早くて当てやすいマッドキック系の技も多用して構わない。キック攻撃を出す回数を変えて、相手に悟られないようにしよう。

この技を積極的に使っていこう！







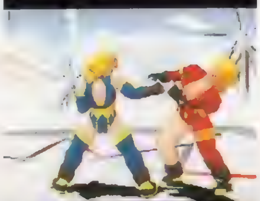
マリー・イボンスカヤ

相手のスキをついてつかみ投げ技を決めていこう!

ほとんどの打撃技は出るのが遅いため実戦ではなかなか狙っていけない。相手の攻撃を冷静にガードし、つかみにいこう。使う投げ技はジャイアントスイング…といいたいところだが、投げ抜けされるとかなり危険な状態になるので巴投げが無難だ。打撃技を使うのなら下に紹介したものがいい。トリプルチョップはガードされやすいが、すぐにアリソバットなどにつなげることで反撃を潰すこともできる(ただし過度に期待してはダメ)。アリキックは反撃されやすいのでアリソバットなどを使おう。

この技を積極的に使っていこう!

トリプルチョップ



上,上,上

アリソバット



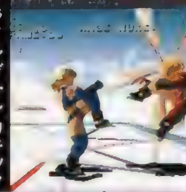
⇨下,中,上

相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙え!

前方にふっ飛ばす!

フライングケンカキックやドロップキックが有効だ。どちらもモーションが大きいため、ガードされる可能性はあるが…。ペンデュラムで投げるのも悪くない。

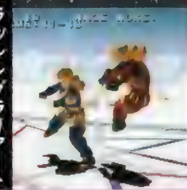
フライングケンカキック ⇨⇨中





右側にふっ飛ばす!

ブラッシングラリアート ⇦⇦中



出るまでに時間がかかるため実用性はイマイチだが、ブラッシングラリアートがかなりふっ飛ばせる。つかめるなら投げ技のレイプスープレックスでもいい。

左側にふっ飛ばす!

ジャイアントスイング (投),押して⇦(投)

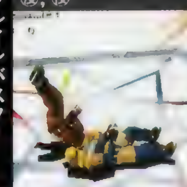


投げ抜けされる心配はあるがふっ飛ばす距離を考えるとジャイアントスイングがベスト。打撃技ならロシアンラリアットやタイフーンブラスター(2発目)で。

後方にふっ飛ばす!

基本は巴投げとD.D.T。ただ、リング際でこれらを狙うと自分がリングアウトする可能性が出てくる。そんな時は投げ抜けの心配はあるがブレインバスターで。

ブレインバスター (投),(投)



相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙え!

前方にふっ飛ばす!

投げ技のネックフッキングスルーが使える。チュージの飛翠に似た技だが、前方に投げるのがポイント。ダウンは奪えないがダブルボヂーブローも効果がある。

ネックフッキングスルー (投),押して⇦(投)



ジャンプ蹴り J中に上or中or下



右側にふっ飛ばす!

共通技のジャンプ蹴りやレイプスープレックス程度しか右方向へふっ飛ばせる技ない。一度リング中央方向に回り込み、正面ふっ飛ばしを狙うのも手だ。

ナショナルブラスト ⇨⇨中or走って中





左側にふっ飛ばす!

ナショナルブラストが効果的。ボヂーカッターの4発目も同じ技だが、3発目が当たると相手がその場にダウンしてしまうため、運の要素がからんでくる。

後方にふっ飛ばす!

クランクスピンは後方に相手を投げ飛ばす技。グリンは巴投げを持っていないので、この技に頼ることになる。バスタードロップはあまり投げ飛ばせない。

クランクスピン (投),引いて(投)





グリン カッツ

豊富にある中段のパンチ攻撃をうまく使っていこう!

バリエーションが豊富なボヂーブロー系の技が使いやすい。ダブルボヂーブロー、ワンツーボヂーブロー、ボヂーブローアッパーといった技を使い分けて相手を翻弄するのだ。ワンツーハイキックを何度か見せておき、思い出したようにボヂーカッターを出すと、反撃しようとした相手に4発目のナショナルブラスト部分がクリーンヒットすることもある。また、強上段攻撃から始まるコンビネーションもいい。ただし攻撃がワンパターンになると余裕で反撃されてしまうので、そこには注意しよう。

この技を積極的に使っていこう!

ダブルボヂーブロー



⇦中,中

コンボボヂーブロー

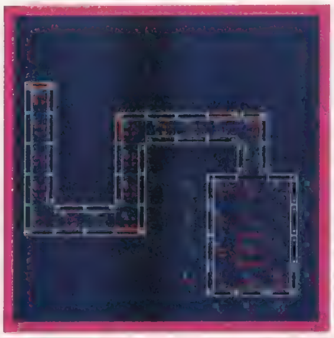


(上),上,中,中

クエストモードの「プラクティス」と「エピソード１」を攻略

プラクティス

B1F このモードの操作方法に慣れよう！



敵も出てこないしトラップも存在しないフロアなので、ここで操作方法に慣れておこう。操作方法は張り紙に書かれているので、何度も練習すること！



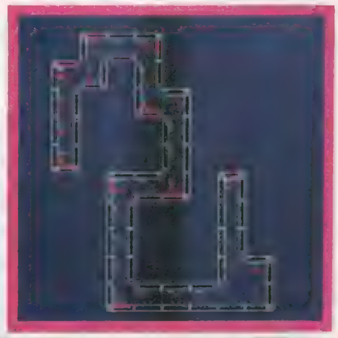
◀張り紙があるあたりは安全なことが多い。安心して練習しよう。

たくさんのアイテムが落ちているフロア B2F

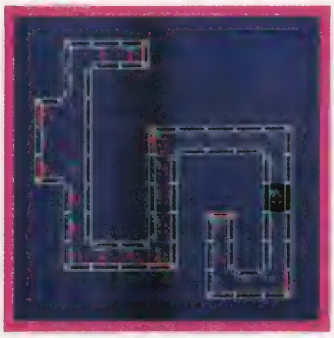
このフロアでアイテムの取り方、使い方、投げ方、置き方をしっかりと覚えよう。下りエレベータ近くの小部屋にいるザコキャラとは、戦わなくてもＯＫ。



▶すでに効果を知っているポーションは、このように内容が表示される。



B3F 落とし穴に注意！　ショップもあるぞ



落とし穴はロングジャンプでしか通り抜けられない。このフロアには、マップ内に落ちている鉱石とアイテムを物々交換することのできるショップも登場する。



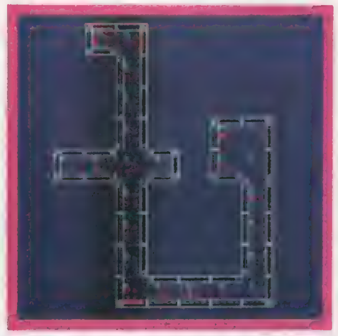
◀落ちるとダメージを受ける落とし穴。ダッシュしてからタイミングよくジャンプしよう！

2種類のトラップをくぐり抜けろ！ B4F

転がる岩と、プレートを踏むと飛んでくる矢には注意しよう。どちらも壁際を通ればノーダメージですむ。最後の部屋に待ち構えるボスに勝てばクリアだ！

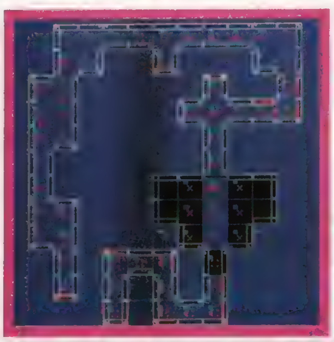


▶ボス戦では本来の操作方法に戻る。華麗なテクニックを駆使してボスを倒すのだ！



エピソード1

B1F 難易度は「プラクティス」の比じゃない



落とし穴があったりザコキャラが３匹も登場したりするため、最初から気が抜けない。特に最後に出てくるグールは強いので、心して戦おう。



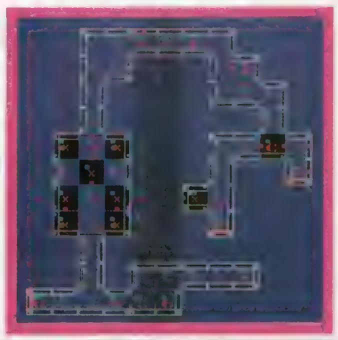
◀バリアに触れるとダメージ。タイムアタック時のルート取りには注意。

様々なトラップがプレイヤーを襲う！ B2F

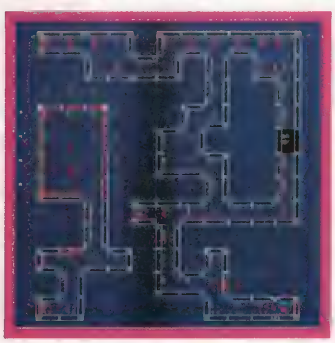
転がる岩、落とし穴、剣の姿をした敵など、多彩なトラップが用意されている。開閉する落とし穴は、ふさがっている時に端の方を駆け抜けることができる。



▶左側の壁を消すには、落ちているパンをスイッチに投げつければＯＫ。



B3F 扉を開くための鍵がないと下に行けない



Ｂ４Ｆに行くにはマップ右下の扉を開けなければならない。そのためにはこのフロアにあるスイッチを入れ、Ｂ２Ｆにある鍵を取りに行く必要があるぞ。



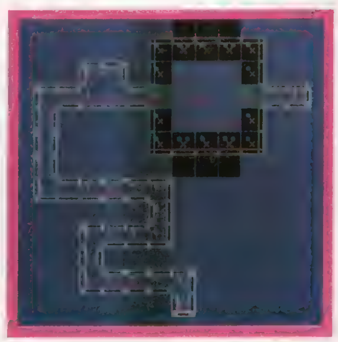
◀この階は２つのエリアから構成されている。Ｂ２Ｆの落とし穴に落ちると右のエリアに来る。

プレイヤーを待っているのはノーク B4F

途中にいるザコキャラを倒したら、ボスと戦って勝つだけだ。なお、ノークがいる場所への橋（青い線のところ）は歩いて渡っても落ちることはないぞ。



▶本来ならエボンの当て身つかみが決まると相手の横や背後をつかむが、ノークには効果なし。



キャラクターコマンドリスト

⇨＝✚キーを相手方向に押す、➡＝✚キーを相手方向に押しながら、上＝上段攻撃、中＝中段攻撃、下＝下段攻撃、Ⓖ＝ガード（R1）、㊤＝強上段攻撃（R1＋上）、㊦＝強下段攻撃（R1＋下）、(投)＝投げつかみコマンド（R1＋中） ガードしつつ✚キーを下に入れるとしゃがみ、そのまま✚キーを離すと立ち上がる。走るには✚キーを相手方向に⇨➡と押す必要がある。ある程度距離が開いてないとダメ Jはジャンプ（L1）のこと

チュージ・ウー

打撃技名	コマンド	備考
小突（しょうとつ）	上	
雲蹴（うんしゅう）	中	
地蹴（ちしゅう）	下	
強天蹴（きょうてんしゅう）	㊤	
強地蹴（きょうちしゅう）	㊦	
つかみ	(投)	攻撃力なし
下段つかみ	⬇(投)	攻撃力なし
弐風（にふう）	上, 上	
弐風螺旋（にふうらせん）	上, 上, 上	
弐風残鉄（にふうざんてつ）	上, 上, 中	
参門盃掃（さんもんはいそう）	上, 中, 下	
連刀腿（れんとうたい）	下, 中, 中	
連天蹴（れんてんしゅう）	㊤, 上	
ジャンプ昇り蹴り	J始め上or中	
ジャンプ蹴り	J中に上or中or下	
ジャンプ降り蹴り	J終わり上or中or下	
あびせ蹴り	J始め下	ダウン攻撃
健掃腿（けんそうたい）	上, 下	
連下掃腿（れんかそうたい）	下, 下	
連刀掃腿（れんとうそうたい）	下, 中, 下	
倒転掃腿（とうてんそうたい）	上, 上, 下	
鷹連脚（ようれんきゃく）	しゃがんで上, 中, 中	
虎開（こかい）	⇨中	
疾掃腿（しっそうたい）	走って、下	*1にシフト
疾掃中腿（しっそうちゅうたい）	走って、中	
疾掃虎跳（しっそうこちょう）	走って、上	
跳脚（ちょうきゃく）	立ち上がりに中, 中	
下掃背身（かそうはいしん）	⇨下	
宙転脚（ちゅうてんきゃく）	⇦中	
裏宙転脚（りちゅうてんきゃく）	後ろ向き立ち上がりに、中, 中	
裏宙双腿（りちゅうそうたい）	後ろ向きに、中	
裏旋（うらつむじ）	⇦上	
宙双腿（ちゅうそうたい）	⇨⇨中	
破壊踊（はかいとう）（*1）	⇦下	
破壊乱舞（はかいらんぶ）	⇦下, 中	
側遣拳（そくはいけん）	⇧上or⬁上	

投げ技名	コマンド	備考
投げ技ガード	Ⓖ	反撃
ヘッドバッド	上	
ニーバッド	中	
ローキック	下	
背負い落とし	(投)	
巴投げ	引きながら(投)	
飛翠（ひすい）	押しながら⬅(投)	
霞落とし（かすみおとし）	➡(投)	
大外刈り（おおそとがり）	⇨➡(投)	
宙身磊落（ちゅうしんらいらく）	⇦⬅(投)	
曳流し	⇨⇦	
腕ひしぎ逆十字	左側をつかんで(投)	
断頭落（だんとうらく）	右側をつかんで(投)	
背転倒（はいてんとう）	後ろ側をつかんで(投)	
シーガルスルー	⇩⇩(投)	
レイプスープレックス	⇧⇧(投)	

エポン

打撃技名	コマンド	備考
ジャブ	上	
ミドルキック	中	
ローキック	下	
強ハイキック	㊤	
強ローキック	㊦	
つかみ	(投)	攻撃力なし
下段つかみ	⬇(投)	攻撃力なし
当て身つかみ	⇦(投)	攻撃力なし
ワンツーハイキック	上, 上, 上	
ワンツーアッパー	上, 上, 中	
コンボトリプル	上, 中, 下	
ローエッジキック	下, 中	
ハイキックアッパー	㊤, 中	
ジャンプ昇り蹴り	J始め上or中	
ジャンプ蹴り	J中に上or中or下	
ジャンプ降り蹴り	J終わり上or中or下	
あびせ蹴り	J始め下	ダウン攻撃
オーロラレイン	⇨⇨中	
オーロラソルト	⇦中	
スラントロー（*1）	⇨⇨下	
ミスティックストライク	下, 中, 上	
ウィンディ	上, 中, 中	
ミスティックライトニング	下, 中, 中	
デススパイラル	㊤, 下	
エアリアル	⇨⇨上or走って、上	
ニードルキック	⇨上	
ブラッディマリー	㊤, 中, 下	
オーロラダンス	⇨⇨下, 上（*1ヒット後続く）	
プリズムアッパー	⇦⇦中	
ブレーンスピンキック	⇨中	
プリズムナックル	後ろ向き時、中	
ターンハルバード	後ろ向き時、下	
ダッシュストレートキック	走って、中	
ニーキック	⇦上	
ミラージュコンボ	上, 上, 中, 中	
レインボーアタック	㊤, 中, 中	
ホワイトキック	⇦⇦上	
トルネード	⇨下	
ミスティックソニック	下, 中, 下	
リーサル	⇩⇩中or⇧⇧中	

投げ技名	コマンド	備考
投げ技ガード	Ⓖ	反撃
ヘッドバッド	上	
ニーバッド	中	
ローキック	下	
霞落し	(投)	
巴投げ	引きながら(投)	
フリップスルー	押しながら⬅(投)	
車投げ	➡(投)	
朽木倒し	押しながら(投)	
パワースラム	⇦⬅(投)	
曳流し	⇨⇦	
四方投げ	左側をつかんで(投)	
ネックブリーカー	右側をつかんで(投)	
ジャーマンスープレックス	後ろ側をつかんで(投)	
シーガルスルー	⇩⇩(投)	
レイプスープレックス	⇧⇧(投)	

オライムス

打撃技名	コマンド	備考
右正拳	上	
ミドルキック	中	
ローキック	下	
スピンナックル	㊤	
強ローキック	㊦	
つかみ	(投)	
下段つかみ	⬇(投)	
右連拳	上, 上	
コンボウイング	上, 中	
ジャンプ昇り蹴り	J始め上or中	

ジャンプ蹴り	J中に上or中or下	
ジャンプ降り蹴り	J終わり上or中or下	
あびせ蹴り	J始め下	ダウン攻撃
カッターフック	⇨上	
スナイプショット(*1)	⇨⇨中	
スナイプアックス	⇨⇨中, 中	
タイガースラスト	⇨中, 中	
スクリューブロー	上, 上, 上	
ガゼルアッパー	⇦中, 中	*1にシフト
マシンガンナックル(*2)	⇦上, 上, 上, 上, 上	
カネルサーンダー	上, 上, 中	
ケンターパオ	走って、中	
チキンカッター	⇦⇦中	
チキンリバース	⇦⇦上	
チキンナックル(*3)	⇨⇨上	
マシンガンスクランブル	⇦上, 上, 上, 上, 下	
チキンバックナックルコンボ	⇨⇨上, 上, 上	
ナックルファイアー	⇨⇨上, 中, 中	
グランドバックナックル	⇨⇨上, 下	
コンボタンドリー	⇨⇨上, 中, 下	
マシンガンスマート	*2後、中	*3にシフト
ターンオーバー	後ろ向き時、中	
ドゥードゥータックル(*4)	立ち上がりに⇨中	
サニーサイドステップ	*4後、中, 中……	
テンプシーステップ(*5)	⇩⇩中or⇧⇧中	
テンプシーロール	*5後、中, 中……	
チキンボマー	立ち上がりに⇦中	

投げ技名	コマンド	備考
投げ技ガード	Ⓖ	反撃
ヘッドバッド	上	
ニーバッド	中	
ローキック	下	
パワーボム	(投)	
巴投げ	引きながら(投)	
ジャイアントスイング	押しながら⬅(投)	
キエンタックブリーカー	➡(投)	
大外刈り(おおそとがり)	⇨➡(投)	
D. D. T	⇦⬅(投)	
曳流し	⇨⇦	
脇固め	左側をつかんで(投)	
ムーンダイブ	右側をつかんで(投)	
アトミックバスター	後ろ側をつかんで(投)	
シーガルスルー	⇩⇩(投)	
レイプスープレックス	⇧⇧(投)	

ホム

打撃技名	コマンド	備考
ジャブ	上	
遠矢蹴り	中	
ローキック	下	
ローリングキック	㊤	
強ローキック	㊦	
つかみ	(投)	攻撃力なし
下段つかみ	⬇(投)	攻撃力なし
ダブルジャブ	上, 上	
コンボトリプル	上, 中, 下	
ジャンプ昇り蹴り	J始め上or中	
ジャンプ蹴り	J中に上or中or下	
ジャンプ降り蹴り	J終わり上or中or下	
あびせ蹴り	J始め下	
スクリューパンチ	㊤, 中	
遠矢落し	中, 中	2発目ダウン
グルグルパンチ	中, 上	2発目ダウン
グルグルなんちゃってキック	中, 上, 下	
無限キック	上, 上, 上, 上……	ガード時連続
仰天アッパー	上, 上, 中, 中	4発目ダウン
ダブルアッパー	上, 中, 中	
浪速(なにわ)キック	⇨中, 中	
無限浪速キック	⇨中, 中, 上, 中, 上, 中……	上段ダウン
鳴門(なると)(*1)	立ち上がりに中	ダウン攻撃
鳴門渦潮(なるとうずしお)	*1中に下, 下, 下, 中	
ハイホーハイホー	⇨下, 下	
ハイホーヤッホー	⇨下, 中	
ホムラリアット	⇨⇨上	
フジヤマキック	⇦中	
フジヤマサンライズ	⇦中, 中	2発目ダウン
コンボダブル	上, 下	2発目ダウン
無限スクリューパンチ	㊤, 中, 中, 中……	
??	???	
フジヤマサンセット	⇦中, 下	2発目ダウン

投げ技名	コマンド	備考
投げ技ガード	Ⓖ	反撃
ヘッドバッド	上	
ニーバッド	中	
ローキック	下	
スクリューボム	(投)	
巴投げ	引きながら(投)	
通天閣スルー	押しながら⬅(投)	
華厳ドライバー	⇨➡(投)	
D. D. T	⇦⬅(投)	
曳流し	⇨⇦	
腕ひしぎ逆十字	左側をつかんで(投)	
首投げ	右側をつかんで(投)	
ボディスラム	後ろ側をつかんで(投)	
シーガルスルー	⇩⇩(投)	
レイプスープレックス	⇧⇧(投)	

フェイ・プウスー

打撃技名	コマンド	備考
ジャブ	上	
ミドルキック	中	
ローキック	下	
旋脚	㊤	
強ローキック	㊦	
つかみ	(投)	攻撃力なし
下段つかみ	⬇(投)	攻撃力なし
当て身つかみ	⇨(投)	攻撃力なし
竜巻包旋脚(たつまきほうせんきゃく)	上, 上, 上	
ワンツーアッパー	上, 上, 中	
コンボトリプル	上, 中, 下	
旋脚残雷手	㊤, 中	
ジャンプ昇り蹴り	J始め上or中	
ジャンプ蹴り	J中に上or中or下	
ジャンプ降り蹴り	J終わり上or中or下	
あびせ蹴り	J始め下	ダウン攻撃
崩撃(ほうげき)	⇦中	
飛燕(ひえん)	⇨⇨中, 中	
飛燕崩撃	⇨⇨中, 中, 中	
転身掃脚(てんしんそうきゃく)	⇦下, 下	
飛燕掃脚(ひえんそうきゃく)	⇨⇨中, 中, 下	
旋風脚(せんぷうきゃく)	しゃがんで上	
跳蝗(ちょうこう)	しゃがんで下, 中or⇦⇦下, 中	
霞(かすみ)	⇨中	
包旋(ほうせん)	走りながら中	
包這旋(ほうはいせん)	走りながら下	
包旋脚(ほうせんきゃく)(*1)	⇨⇨上	
倒誅(とうちゅう)	⇦⇦中	
倒誅下掃(とうちゅうかそう)	⇦⇦中, 中, 中	
諸猛乱馬(しょもうらんば)	⇦上	
乱馬昇天手(らんばしょうてんしゅ)	⇦上, 中	
背砲(はいほう)	⇨下	
残雷手(ざんらいしゅ)	立ち上がりに⇨中	
飛空襲(ひくうしゅう)	立ち上がりに⇨中	
真空残雷手	立ち上がりに⬅中, 中, 中, 中 中でタメ	
ふりむき	*1後に✚キー後ろor後ろ向き時、中	
雲前掌(うんぜんしょう)	⇨上, 中, 中	
仁背砲(にはいほう)	⇨下, 下	
背砲爺砲(はいほうやほう)	⇨下, 中	

投げ技名	コマンド	備考
投げ技ガード	Ⓖ	反撃
ヘッドバッド	上	
ニーバッド	中	
ローキック	下	
うらつむじ	(投)	
地獄車	引きながら(投)	
水車投げ	押しながら⬅(投)	
表旋(おもてつむじ)	⬅(投)	
大外刈り(おおそとがり)	⇨➡(投)	
谷落とし	⇦⬅(投)	
曳流し	⇨⇦	
四空(しくう)投げ	左側をつかんで(投)	
月華(げっか)	右側をつかんで(投)	
放転(ほうてん)	後ろ側をつかんで(投)	
シーガルスルー	⇩⇩(投)	
レイブスープレックス	⇧⇧(投)	

イール・ゴガ

打撃技名	コマンド	備考
ショートフック	上	
テイルウィップ	中	
ローキック	下	
強パンチ	㊤	
テイルスラント	㊦	
つかみ	(投)	攻撃力なし
下段つかみ	⬇(投)	攻撃力なし
ジャンプ昇り蹴り	J始め上or中	
ジャンプ蹴り	J中に上or中or下	
ジャンプ降り蹴り	J終わり上or中or下	
あびせ蹴り	J始め下	ダウン攻撃
ワイルドラッシュ	上, 上, 上	
ロックバスター	⇦中	
コンボロックバスター	上, 中	
フェイクロックバスター	上, 中, 上	
タイニーキック	上, 中, 下or⇦中, 下	
ダブルレフトハンマー	⇨中, 中	
マッドキック	上, 下, 上	
モアマッドキック	上, 下, 下, 上	
ヘイトローラッシュ	上, 下, 下, 下, 上	
テイルスラッシュ	㊦, 中, 中, 中……	
ロッククラッシャー	立ち上がりに中	
ロッククラッシュダイブ	立ち上がりに中, 中	
ダークハンマー	下, 中, 中or⇨中, 下, 中, 中	
レッドショベル	下, 上, 中or⇨中, 下, 上, 中	
スプラッシュハンマー	㊤, 中, 中	
バッドヘッドバット	⇨⇨上, 上, 上	
トールハンマー	⇨下, 下or, ⇨中, 下, 下	
ボールドレッグワイプ	㊤, 下	
バッドバッドヘイト	⇨⇨上, 上, 下	
バッドヘイト	⇨⇨上, 下	
スイングアッパー	⇦⇦中	
アクセルテイル	⇦上	

投げ技名	コマンド	備考
投げ技ガード	Ⓖ	反撃
ヘッドバッド	上	
ニーバッド	中	
ローキック	下	
パワーボム	(投)	
巴投げ	引きながら(投)	
ジャイアントスイング	押しながら⬅(投)	
大外刈り(おおそとがり)	⇨➡(投)	
D. D. T	⇦⬅(投)	
曳流し	⇨⇦	
脇固め	左側をつかんで(投)	
首投げ	右側をつかんで(投)	
ボディーリフト	後ろ側をつかんで(投)	
シーガルスルー	⇩⇩(投)	
レイブスープレックス	⇧⇧(投)	

マリー・イボンスカヤ

打撃技名	コマンド	備考
チョップ	上	
ケンカキック	中	
ローキック	下	
ソバット	㊤	
強ローキック	㊦	
つかみ	(投)	攻撃力なし
下段つかみ	⬇(投)	攻撃力なし
ジャンプ昇り蹴り	J始め上or中	
ジャンプ蹴り	J中に上or中or下	
ジャンプ降り蹴り	J終わり上or中or下	
あびせ蹴り	J始め下	ダウン攻撃
ドロップキック	⇨⇨上	
ナックルボム	⇨中	
ロシアンラリアット	⇦中	
トルネードハンマー	走って、中	
パワースライサー	⇦上, 下	
トリプルチョップ	上, 上, 上	
ヘルズムーン(*1)	立ち上がりに中	
アリキック	⇨下, 下, 下	
ヘルズソバット	*1後、上	
アリスマッシュ	⇨下, 中, 中	
アリソバット	⇨下, 中, 上	
タイフーンブラスター	⇦上, 中	
スライサートルネード	㊦, 中	
ダブルチョップローキック	上, 中, 下	
フライングケンカキック	⇨⇨中	
ブラッシングラリアート	⇦⇦中	

投げ技名	コマンド	備考
投げ技ガード	Ⓖ	反撃
ヘッドバッド	上	
ニーバッド	中	
ローキック	下	
ブレインバスター	(投)	
巴投げ	引きながら(投)	
ジャイアントスイング	押しながら⬅(投)	
投げすてパワーボム	➡(投)	
ペンデュラム	⇨➡(投)	
D. D. T	⇦⬅(投)	
曳流し	⇨⇦	
脇固め	左側をつかんで(投)	
首投げ	右側をつかんで(投)	
ジャーマンスープレックス	後ろ側をつかんで(投)	
シーガルスルー	⇩⇩(投)	
レイブスープレックス	⇧⇧(投)	

グリン カッツ

打撃技名	コマンド	備考
ジャブ	上	
アッパーカット	中	
ローキック	下	
強ハイキック	㊤	
強ローキック	㊦	
つかみ	(投)	攻撃力なし
下段つかみ	⬇(投)	攻撃力なし
ワンツーハイキック	上, 上, 上	
ワンツーボディーブロー	上, 上, 中	
ボディーブローアッパー	上, 中, 中	
ワンツーローキック	上, 上, 下	
ジャンプ昇り蹴り	J始め上or中	
ジャンプ蹴り	J中に上or中or下	
ジャンプ降り蹴り(*1)	J終わり上or中or下	
あびせ蹴り	J始め下	ダウン攻撃
カジュアルキック	⇨下or走って、下	
ライトブラスター	⇨中	
ビッグベーン	⇨上	
ロイヤルロールス	⇦⇦中, 中	

TOBAL No.1 ～トバルナンバーワン～

ロイヤルロルス	⇦⇦中, 下	
ロイヤルリバース	⇦⇦中, ⇦	振り向き
ロイヤルブロー	立ち上がりに⇨中	
ナショナルスラスト	⇨⇨中or走って, 中	
クーパーキック	しゃがんで上	
ボヂーブロー	⇦中	
アッパーブロー	立ち上がりに中	
ダブルハイキック	㊤, 上	
トリプルハイキック	㊤, 上, 上	
ダージリンキック	*1後、下	
しゃがみカジュアルキック	しゃがんで下	
ロイヤルサマー	立ち上がりに⇦中	
ノーザングレイ	⇦下	
リバースダブルキック	㊤ガードされ時に上	
リバースノーザンキック	㊤ガードされ時に下	

ボヂーカッター	上, 上, 上, 中	
コンボボヂーブロー	㊤, 上, 中, 中	
カスケード'(ダッシュ)	㊤, 上, 中, 下	
カスケード	上, 中, 下	
ブロッケンサマー	Ⓣ, 中	
ノーザン・ソウル	⇨⇨下	
ダブルボヂーブロー	⇦中, 中	
ボヂーブローキック	⇦中, 下	
ディレイドA	⇦中, ⇨	
ディレイドB	⇦中, ⇩	
デア・ブロッケン	⇦⇦中, 下, 中	
アフタヌーンロイヤル	⇧⇧中, 中or⇩⇩中, 中	
投げ技名	**コマンド**	**備考**
投げ技ガード	Ⓖ	反撃
ヘッドパッド	上	

ニーパッド	中	
ローキック	下	
フロントスープレックス	(投)	
クランクスピン	引きながら(投)	
ネックフッキングスルー	押しながら⬅(投)	
バスタードロップ	⬅(投)	
大外刈り(おおそとがり)	⇨➡(投)	
D. D. T	⇦⬅(投)	
曳流し	⇨⇦	
腕ひしぎ逆十字	左側をつかんで(投)	
首投げ	右側をつかんで(投)	
ジャーマンスープレックス	後ろ側をつかんで(投)	
シーガルスルー	⇩⇩(投)	
レイプスープレックス	⇧⇧(投)	

キャラ共通の返し投げ

下の表は基本的に、(投)(R1＋中)で相手をつかんでからのキー操作です。ショルダースルー以降の技は、相手につかまれてからのキー操作になります。

投げ技名	コマンド	備考
投げ抜け	相手と逆方向にダッシュ	
投げ打撃ガード	(投)	
引きずられこらえ	相手の引きずりと逆に✚キー入れ	

エルボー	上	
ショートアッパー	中	
ローキック	下	
ショルダースルー	正面つかまれ時(投)	

バックブリーカー	左つかまれ時(投)	
バックドロップ	右つかまれ時(投)	
帯返し(おびがえし)	後ろつかまれ時(投)	

投げ分け講座～投げ技を完璧にマスターするために～

この連続写真は「⇦⬅投げ」と「引いてからの投げ」のコマンド入力を解析したもの。上にリスト内での表記と出すコツを、下に解析したコマンド内容をそれぞれ併記したので参考にしてもらいたい。どちらもⒼは押しっぱなしで構わない。

なお、もっとも複雑なコマンドとなる「押して⬅投」を解析すると、「⇨, ⇨, Ⓖ, ⇦＋中」となる。このⒼも押しっぱなしでいい。

⇦⬅(投)／中が遅れるとただの投げに。「Ⓖ＋⇦＋中」としてもいい。



⇦ | ⇦ | Ⓖ | ⇦＋中

引いて(投)／中を押すときの✚キーはニュートラル。「Ⓖ＋中」も可。



⇦ | ⇦ | Ⓖ | 中

オプションモードの「プラクティス」を有効活用しよう！



出しにくい技の練習や、攻撃力等のチェックに役立つのがこの「プラクティス」だ。さっそく画面上部に表示されるデータの読み取り方を説明していこう。「ＤＡＭＡＧＥ」は攻撃力を、「ＨＩＴ　ＦＲＡＭＥ」は攻撃判定の出ている時間をそれぞれ示している。左の例では技を出してから５～６フレーム（１フレーム＝１／60秒）後に攻撃判定が出ているというわけ。これらの表示が赤くなっているのは、攻撃判定が出た瞬間の写真であるため。「ＣＯＭＢＯ」は連続攻撃かどうかを示しているぞ！



◀右上の「ＮＡＧＥ　ＮＵＫＥ」が赤くなった瞬間は投げ抜けが可能。抜けられない投げ技もある。



▼イールを背後から投げると、キャラ固有の技ではなくこの投げ技が出る。一度は試してみよう

ポポロクロイス物語

第三章の超難関ポイントをピックアップして大攻略!!
非売品アイテムリストもドーンと公開だ。

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	7月12日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームに用意されている総イベント数は なんと400以上！ ゲームが発売されてから1カ月ちょっとたつので、もうみんなエンディングを見ている頃だとは思うけど、さすがにすべてのイベントはチェックできてないんじゃないかな。本誌では見逃すとソンをするもの……例えばガミガミ魔王の武器を強化したり、ヒエトロの武器「りゅうのけん」をパワーアップさせたりといった重要イベントを中心に掲載していくので、それを参考にもう一度チャレンジしてみてはいかがかな。 (Z佐藤)

これで中盤戦もラクラク突破！

物語の最大の難関 第三章での戦いを ピンポイントで攻略だ!!



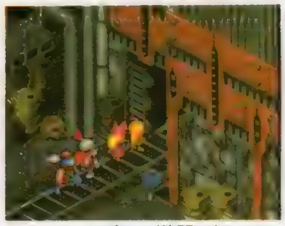
▲宝箱からのみ入手できる非売品リストも掲載！ キミはすべて取ったかな？

第三章 ガミガミ魔王城 地下ダンジョン 入口を突破するには…

地下ダンジョンへの入口は、ガミガミ魔王城の1階の奥にあるぞ。この入口はコンピューターで制御されているため関係者以外立入禁止。しかし第一章のときとは違って、ここではガミガミ魔王が仲間になっているため、入口のコンピューターを調べれば簡単に中に入ることができるのだ。ダンジョンへ入ったら最下層へと突き進め！

入口のコンピューターで身分を証明!!





◀▲ガミガミ魔王が仲間になっているのでコンピューターも認識してくれる。扉を入れば地下ダンジョンだ。

ポイント1 カウパの倒しかた

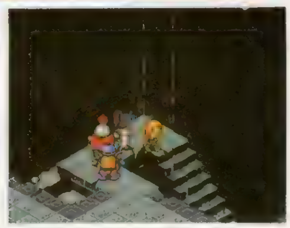
パイプの密集した通路を抜けると、いきなりボス戦になるぞ。戦闘が始まったら、ナルシアは敵の攻撃魔法を無効化する大魔法「まもりのかぜ」を使って防御！ カウパには攻撃魔法は効かないので、残りのメンバーは剣を使って隣接攻撃を仕掛けていこう。カウパの攻撃魔法は超強力。体力をこまめに回復させつつ、じっくりと戦っていくのがこの戦いのポイントだぞ。



第三章 水没したブリオニア 使用可能なサブエンジンはココに!

港町パーセラからフライヤーヨットでブリオニアへ…。到着したらまずはサボーの部屋へ行き、それから内部に突入しよう。内部の構造は第二章で来たときと同じだが、かなり破損していて通れる道が限られている。敵も出現するので、常に戦闘準備は怠るな！(サブエンジンの位置は下の写真参照)





◀▲エレベータを使って下へ…。そして階段でさらに下の階層に移動。

地下2階、最下層をめざせ



◀この階層のマップで、いちばん上方の部屋に行こう！



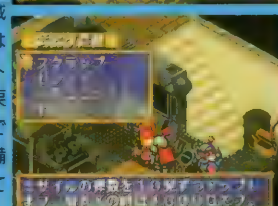
▶サブエンジンを発見！ 円の上に移動すればイベントが発生するのだ。

ポイント2 出発の準備はカンペキに!

サブエンジンを入手してポポロクロイス城に戻ったら、再び旅立つ前にアイテムなどをカンペキに買い揃えておこう。なぜなら、次にこの城に戻ってくるのは第四章のスタート時。第三章では戻ってくることができないので、準備はしっかりとしておこう。



◀怪しい店でアイテムを売り、お金をためよう。



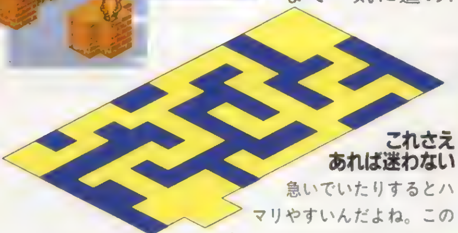
◀怪しい店の地下で、ガミガミ魔王の武器を強化。

第三章 永遠の番人の館 3つの難関を徹底解説！

●見えざる床の道

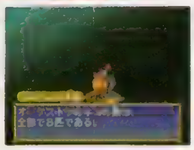
落下する心配はないものの、ハマるとけっこうイライラさせられる床が見えない小部屋。ここには下のような道が隠されていたのだ。これを見ながら進めば宝箱もラクに入手。出口まで一気に進め！





これさえあれば迷わない
急いでいたりするとハマリやすいんだよね。このマップさえあればもう安心なのだ。

●クイズの正解は…



マーマンＸが出題するクイズとその回答を公開だ。「……」のあとが問いに対する答えだ。

●オーケストラのネコの数は……(ちがう)●カイはショートカットの……（ちがう）●カナリシアの換気扇は……（ちがう）●ガミガミ魔王が……（ちがう）●ここは番人の館である……（うん）●コロシアムでは……（うん）●四天王の名前は……（ちがう）●四天王のひとり……(うん)●サボーの耳は立っている……(ちがう)●ジャンボはラダック仙人の弟子である……(うん)●謎の少女は白いエプロンを……（うん）●ナルシアとギルダは姉妹である……（うん）●ハープの部屋の振り子時計は……（ちがう）●パーセラのエレベーター好きの青年は……（うん）●番人の館を外から見たとき……（うん）●ピエトロ王子は20才である……(ちがう)●ピエトロのおかあさんの魂は……(うん）●ポポロクロイス城には部屋が……（ちがう）●ラダック仙人は刀の山に……（ちがう）●竜の玉は全部で３つある……（うん）

●コロシアムで5回勝ち抜け



５連続で勝ち抜くと「てんしのまもり」がもらえるぞ。これは全属性攻撃の耐性が上がる貴重なアイテムなので絶対に入手。

ポイント3 買い物はココが最後



館の中にはネコたちがアイテムを売っている部屋がある。第三章で買い物ができるのは、ここがホントに最後なので、回復や復活用のアイテムは多めに買い揃えておくベシ。

第三章 魔王の星 宝やセーブポイントの位置をマップでチェック

スタート地点はマップ左下、クジラのマックのところ。そして目指すポイントはマップ左上の「ふういんのとう」！　このフィールドには強敵がウヨウヨしているので、無理して進むと超危険！　まずはデータのセーブと体力回復が可能なマックの周辺でレベルアップだ。その後は宝箱を取りつつ家③に移動。それから「ふういんのとう」へと進むのだ。

ココをめざせ
目的地は「ふういんのとう」だ。グルリとマップを迂回しないとたどり着けないぞ。

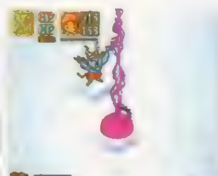








フィールドに２つ。家①〜③には１つずつ宝箱があるぞ。隅々まで歩き回り、すべて入手すること。また家③ではセーブ＆体力回復も可能なので、利用すること。



◀「ふういんのとう」に入ると、突然ピエトロだけがはぐれ、戦闘になる。準備は万全に！



▶ラストは四天王の１人、西のドルンとの戦いだ。体力回復用の薬は装備してるかな？

ポイント4 現代へ戻ってきたら

闇の世界から現代へ戻り、ハタハタ村に帰ってきたら宿屋に行ってみよう。そうすると最初に訪れたときには取ることができなかった宝箱が、取れるようになっているぞ。この機会を逃すと２度と取ることができなくなるので、キッチリ入手しておくこと。



◀このときを逃すと２度と取ることができない。忘れずに宿屋に立ち寄ろう。

アイテム&魔法リスト



宝箱でしか入手不可！ 取り逃したら大ゾン間違いナシという超貴重なアイテムをリストアップして公開だ。さらにこのゲームの強力なボスキャラたちを一網打尽にする秘策も伝授。その戦い方や役立つ魔法などをバッチリ紹介していくぜ。

Part1 宝箱でのみ入手できる非売品リスト

宝箱から入手できるアイテムは、イベントをクリアしてしまうと取れなくなるものがほとんど。後戻りはできないので、それぞれの場所で、確実にゲットしていこう。



◀怪物が化けている場合もあるので調べる前には体力回復。

▶宝箱から入手できるものは、貴重品ばかり！

【武器】追加ダメージは、攻撃時に通常のダメージに追加されるもの。2回ダメージが与えられる武器だ。

	名称	攻撃力	追加効果	装備キャラ	入手場所	備考
剣	りゅうのけん	25	神聖	ピ	ポポロクロイス城	ピエトロとともに成長する
	さびたつるぎ	5	—	ピ・白	流され村	ゴドリフで「せいきしのけん」に
	ガッツソード	70	—	ピ・白	新ガミガミ魔王城付近	気力が減らない
	ポイズンソード	155	毒	ピ・白	魔王の星	
	ジェネラルソード	165	—	ピ・白	ハタハタ村	
	りゅうびのけん	230	炎	白	北の大地	追加ダメージ100
杖	まりょくのつえ	25	—	ナ	大湿原	魔+10
	ウインドロッド	45	風	ナ	ゴドリフ鉱山	追加ダメージ40
	たいようのつえ	140	神聖	ナ	氷の神殿	追加ダメージ100
グラブ	アームギア	85	—	ガ	ブリオニア	
	アイスギア	155	氷	ガ	ダーナ神殿	追加ダメージ40
	スタングラブ	205	マヒ	ガ	北の大地	
	まおうのてぶくろ	220	混乱	ガ	氷の神殿	

【防具】耐性は、炎など属性攻撃に対する防御効果。耐状態異常は、毒など状態変化を誘発する攻撃に対する防御効果を表している。

	名称	防御力	防御効果	耐性	入手場所	装備キャラ・備考
腕輪	ガッツのうでわ	15	—	—	カミカミ魔王城	ピ・ナ・白・カ・カ 気力が減らない
バッチ	プリンスバッチ	40	魔防＋5	—	ゴドリフトンネル	ピ
	ゆうきのバッチ	70	攻＋7、魔防＋10	—	カナリシア付近	ピ
	せいぎのバッチ	85	攻＋15、魔防＋10	—	ブリオニア	ピ
	かあさんのバッチ	100	攻＋30、魔防＋10	全属5％	滅びの街	ピ 耐状態異常10％
	ドラゴンのバッチ	150	攻＋50、魔防＋20	全属10％	氷の神殿	ピ 耐状態異常20％
指輪	みどりのゆびわ	35	魔＋5、魔防＋30	—	迷いの森	ナ 耐状態異常10％
	もりのゆびわ	80	魔＋5、魔防＋50	—	パーセラ付近	ナ 耐状態異常10％
	かぜのゆびわ	90	魔＋10、魔防＋65	風10％	魔王城地下ダンジョン	ナ 耐状態異常5％
	だいちのゆびわ	140	魔＋10、魔防＋80	—	氷の神殿	ナ 耐状態異常20％
	げんきのゆびわ	60	魔防＋20	—	ブリオニア図書館	カ
	ゆうきのゆびわ	90	魔防＋40	—	魔王城地下ダンジョン	カ
スター	ナイトスター	60	魔防＋20、早＋10	—	流され村	白
	キャプテンスター	100	魔防＋35、早＋10	—	剣の山	白
	キングスター	125	攻＋18、魔防＋50、早＋20	—	氷の神殿	白
はちまき	ねっけつはちまき	90	—	—	魔王城地下ダンジョン	ガ 気力が減らない
	メタルはちまき	110	魔防＋50、早＋10	—	滅びの街	ガ
	ハイパーはちまき	138	—	全属25％	北の大地	ガ 耐状態異常100％
おまもり	りゅうのおふだ	5	魔防＋15	—	トロッコトンネル	ピ・ナ・白・ガ・カ 耐状態異常50％
	りゅうのまもり	40	魔防＋30	—	パーセラ	ピ・ナ・白・ガ・カ 耐状態異常100％

表中の略称について：ピ＝ピエトロ、ナ＝ナルシア、白＝白騎士、ガ＝ガミガミ魔王、カ＝カイ、攻＝攻撃力、防＝防御力、魔防＝魔法防御力、早＝素早さ、金属＝金属性に有効

ピエトロ専用武器「りゅうのけん」をパワーアップ！

モンスター村、サルの王国、ゴドリフ鉱山の3カ所で「りゅうのたま」を入手。それを持ってポポロクロイス城の南方の浜辺にあるミサキー家の家に行こう。そして、その長老に話しかけるとイベントが発生し、必殺技が教えてもらえるのだ！

モンスター村



▶武闘大会で優勝すれば入手できるぞ。

サルの王国



▶王国へはトロッコを脱線させてから。

ゴドリフ鉱山



▲鉱山を攻略したのち再び最下層にくると「すすけたいし」が入手できる。この石はタキネン村の北の、かけあしの泉へ持っていこう。



◀「すすけたいし」を持ってかけあしの泉に行くと、妖精が「いし」を「りゅうのたま」に変えてくれる。これで3つの玉が揃ったぜ。

▶3つの「りゅうのたま」を持って、ミサキー家の長老を訪ねる。すると必殺技の「ドラゴンセイバー」が会得できるのだ。



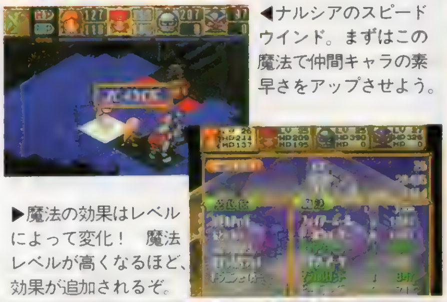
Part2 対ボス戦で役立つ魔法、回復アイテムリスト

各章のポイントに登場するボスキャラたちは、プレイした人ならわかると思うけどマジで強敵ばかり。ちょっと気を抜くと簡単に全滅してしまうのだ。これらのボスをカンタンに……とはいかないまでも、ラクに打ち破る方法をバッチリ伝授！　魔法やアイテムの使い方、さらに戦い方など、詳しく解説していくぞ。これからプレイしようと思っている人は、この記事を参考にして着実に戦ってほしい。

【攻撃支援・補助魔法】

間接的に攻撃をバックアップする便利魔法を紹介だ！

ボスキャラは魔法が効きにくい！　しかし味方に使えば100％効くのだ。というワケで、味方の素早さや守備力、魔法防御力などを上げる魔法を活用して戦えば、戦いが有利に展開すること間違いナシだぜ。



◀ナルシアのスピードウインド。まずはこの魔法で仲間キャラの素早さをアップさせよう。

▶魔法の効果はレベルによって変化！　魔法レベルが高くなるほど、効果が追加されるぞ。

名称	魔法レベル	消費MP	キャラ	効果
ヒートブレイズ	1～5	8	ピエトロ	MAXレベル時、味方全員の攻、防、魔防、早を50％上げる
ウインドブレイズ	1～5	8	ナルシア	MAXレベル時、味方全員の防、魔防、早、攻を50％上げる
スピードウインド	1	10	ナルシア	味方全員の素早さを50％アップする
セイレーン	1～4	5	カイ	MAXレベル時、敵1体の攻、早、防、魔防を下げる

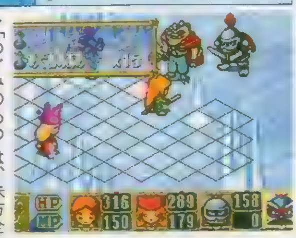
【回復アイテム】

戦闘には欠かせない、体力を回復させるアイテムをまとめて紹介しよう。

名称	効果
いやしのは	味方1人のHPを50ポイント回復する
いやしのえだ	味方1人のHPを200ポイント回復する
いやしのかじつ	味方1人のHPを1000ポイント回復する
げんきのあめ	味方全員のHPを100ポイント回復する
めぐみのあめ	味方全員のHPを250ポイント回復する
すくいのあめ	味方全員のHPを500ポイント回復する
ばんのうやく	味方1人の状態異常（毒やマヒなど）を回復する
りゅうのなみだ	戦闘不能状態を回復する
りゅうのたましい	戦闘不能状態を回復し、HP・MPも完全回復
ありがたいみず	味方1人のMPを50ポイント回復する
せいなるみず	味方1人のMPを300ポイント回復する

アイテムは1人2つずつしか装備できず、また戦闘中に装備しているアイテムを変えることができない。そのため重要なアイテムは戦闘に入る前に装備しておかなければならないのだ。でも、いつ戦闘になるか予想できないのは当然。そのため準備はつねに万全に整えておくことが重要なのだ。最低限、体力・戦闘不能回復アイテムは装備しておこう。

▶「めぐみのあめ」は、味方全員のHPを250も回復できる便利なアイテム。つねに誰かに装備させておくこと！これで冒険がラクになるぞ！





▲同じ物を2人以上に装備させることが可能。「りゅうのなみだ」は、必ず全員に装備させておこう。

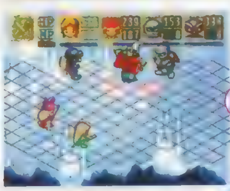
対ボス戦講座その1　助走距離があるとクリティカルが出やすい！

なんとオドロキ！　敵に隣接して攻撃したときよりも、ある程度離れた場所から攻撃したときのほうがクリティカルが出やすいことがわかったぞ。これは攻撃する際、助走距離があったほうが勢いがつくためらしい。限られたバトルフィールドの中で助走距離を作るのは難しいけど、運よくクリティカルが出れば威力は通常攻撃の倍以上！　ぜひ狙ってみよう。





◀やはりクリティカルは出にくいようだ。





▲離れた場所から攻撃を仕掛けたほうが、クリティカルが出やすくなる。まあ期待しすぎないように試してね。

対ボス戦講座その2　それぞれの役割を決め効率よくダメージを！

どのボスキャラも体力自慢のヤツばかりなので、長期戦は避けられない！　そのため戦闘中は各キャラの行動順序を把握し、順番が回ってきたときにどんな行動をさせるか…などを考えながらじっくりと戦っていくのがポイントとなる。ここでは各キャラの役割や、一番ベストと思われる行動などを解説していくぞ。毎ターン着実にダメージをあたえ、強敵たちをなぎ倒せ！



▲回復魔法、回復アイテムを使いつつ、気長に戦っていくこと。あせりは禁物。



ピエトロ

攻撃力は高いが守備力がイマイチなので魔法攻撃7割、隣接攻撃3割くらいで戦っていこう。必殺技のいなずまおとしは必ず使用！



ナルシア

当然、回復・攻撃補助魔法が中心。攻撃魔法が効くボスなら、攻撃魔法も使用する。つねにMPの残量に気を配りながら戦おう。



白騎士

隣接攻撃がメイン！　体力回復は他の仲間に任せ、とにかくボスを斬りまくろう。ときどき気合いを回復させるのも忘れるな。



ガミガミ魔王

とんなときでもガミガミミサイル！　弾が尽きるまで撃ち続け、着実にダメージを与えよう。弾が切れたら隣接攻撃にチェンジだ。

ポポロクロイス物語

OverBlood
オーバーブラッド

**3Dフィールドを舞台にしたアクティブアドベンチャー！
キミの手で、ストーリーに秘められた謎を解き明かせ。**

シャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	リバーヒルソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	8月2日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームのウマいところは、誰でも謎を解き明かしたくなるようなシチュエーションにあると思う。現在の状況も、そして自分自身の正体もわからないなんていわれれば、その先を知りたくならない人はいないだろう。唯一残念だと感じたのは、一部の戦闘や謎解きが必要以上に難解になっていることかな。そんな難関ポイントで挫折してはもったいないので、ぜひともこの記事を参考に最後までクリアしてほしいな。ラズとミリィの未来はキミの手にかかっているのだから……。（城イドム）

数々の難関をくぐり抜け、謎の施設から脱出しよう

この『OverBlood』は、謎だらけの施設から脱出するのが目的のＡＶＧだ。マイキャラは３Ｄ空間で様々な行動ができるので、プレイヤーはゲーム中のイベントを、あたかも自分が体験しているような気持ちで味わうことができる。広いフィールドには、工夫しないと進めないシカケや、リアルタイムに操作する必要があるトラップなどがひしめいているので、手応えも十分。終盤近くまでの攻略をドーンとお届けするので、困ったときの参考にしてね。



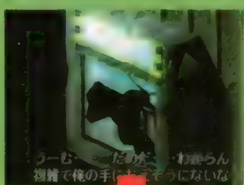
◀主人公ラズと行動をともにするミリィ。彼女にも何か秘密が…？



◀不気味なオブジェクトもいっぱい。これはいったい何なのだろう。

FOCUS1 "調べる"は謎解きの基本

とにかく怪しいものを調べまくるのは基本中の基本。攻略の糸口になるオブジェクトを調べたときには、直接突破につながる場合と、右の写真のように突破するためのヒントが得られる場合の２通りがある。ヒントが得られた場合は、そのメッセージをもとにして突破方法を推理してみること。きっと道が開けてくるはずだ。また、何か音のする場所や、視点の移動でさりげなく注意を引いているものなどに出会ったら、そのポイントは要注意。それらがゲーム進行に重要な役割をはたすことになると思って間違いないので、重点的に調べるようにしよう。



◀「俺の手に負えない」ということは…。



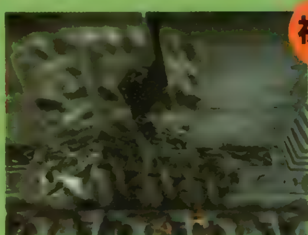
▶ヒポなら、どうにかできるということだ。

音



◀近づくと音がする場所は要チェック。

視点

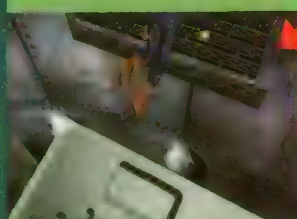


◀重要な場所を中心に、視点が動くこともある。

FOCUS2 突破の方法を見抜け

▼登る動作には、２通りの操作方法があるので注意。ここでは"調べる"ことで、登れる。



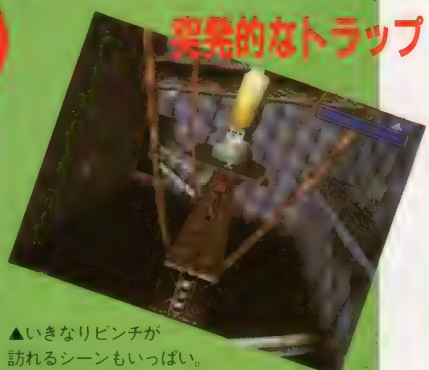


▲この場所では"ジャンプ"によって、登ることができる。場所によって異なるのがやっかいだ。

左の写真で説明しているように、このゲームではちょっとした場所を登るときの操作方法が２通りある。どちらを使うのかは場所によって異なるので、その場ごとに試しながら、ゲームを進めるようにしよう。

また、ゲーム中にはいきなりトラップに巻き込まれて、リアルタイムで迅速な行動を迫られる場合がある。こんなときも、何をするべきかは、音声でヒントが与えられるので、耳にも神経を傾けておこう。

突発的なトラップ！



▲いきなりピンチが訪れるシーンもいっぱい。

FOCUS3 "マガジン"を集めよう

ピストルを入手していれば戦闘時にとても重宝するが、マガジン（弾薬）を集めていないならまったく役に立たない。Ｂ２Ｆまでのマガジンの入手ポイントを簡単に紹介しておくので、写真を参考に探してみよう。

なお、今回攻略している範囲までの戦闘なら、素手のパンチだけで十分にクリアはできるはず。できれば、ストックしたマガジンは終盤の戦闘シーンまでとっておこう。

▼プラントルーム内の、ある場所を調べてみよう。





▲排水溝の扉を抜けた辺り、ヒビが入っている場所を調べるべし。



▶居住区の、とあるベッドの下。



▶資料室でも入手することができる。



◀更衣室の作業服の一つに隠されている。



◀洞窟の焼却炉。下にあるのがミソだ。

階層別攻略 B4F 最初の階層から困難の連続なのだ

TRAP1 コールドスリープ 凍死を避けろ

スタート直後いきなり、制限時間つきの行動を迫られるので、ビックリしてしまうかも。右上のバーが振り切れてしまう前に一定の行動を終えないと、ラズは凍え死んでしまうので、調査は急いで行おう。ここでは、低い位置を調べるには、しゃがむ必要があることと、押さないと進めない場所を見抜けるかどうかの2点がキーポイントになる。



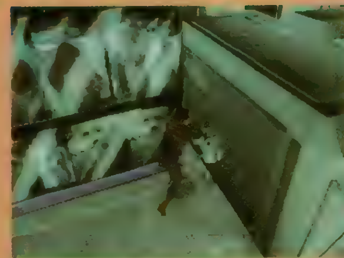
▶機械を作動させたいなら、ある場所を調べればOK。



◀部屋が温まると、凍っていた扉を開けることができる。

TRAP2 倉庫 コンテナは動かせる

不気味な生命体が収められた水槽の並ぶ倉庫。この部屋にあるコンテナは、押して動かすことができる。最初は動かしにくく感じるかもしれないけれど、「横の面からでも押すことはできる」「押すときに✚キーの上だけを入力するようにする（右上や左上に入力するとラズが変な方向に動いてしまう）」ということを覚えておけば、問題なく作業できるだろう。



▲コンテナは、横方向からでも動かすことができる。これは結構便利なテクだ。

TRAP3 休憩室 重要アイテムを探せ



▲像が宙に浮かんでいる。この浮力を利用できれば、行動範囲もかなり広がるはず。

この部屋では、クリアに必須のアイテムを獲得することができる。デザインがデザインだけに（笑）、部屋の中に入ったら、誰でも空中に浮かぶ像が目に入るはず。この像は押してみると、浮力のバランスを失って落っこちてしまう。その後の残骸を調べれば、この像がどうして浮かんでいたのか、ヒントがつかめるはずなので、しかるべき場所を探してみよう。

TRAP4 配電ケーブル路 入口を見つけよう

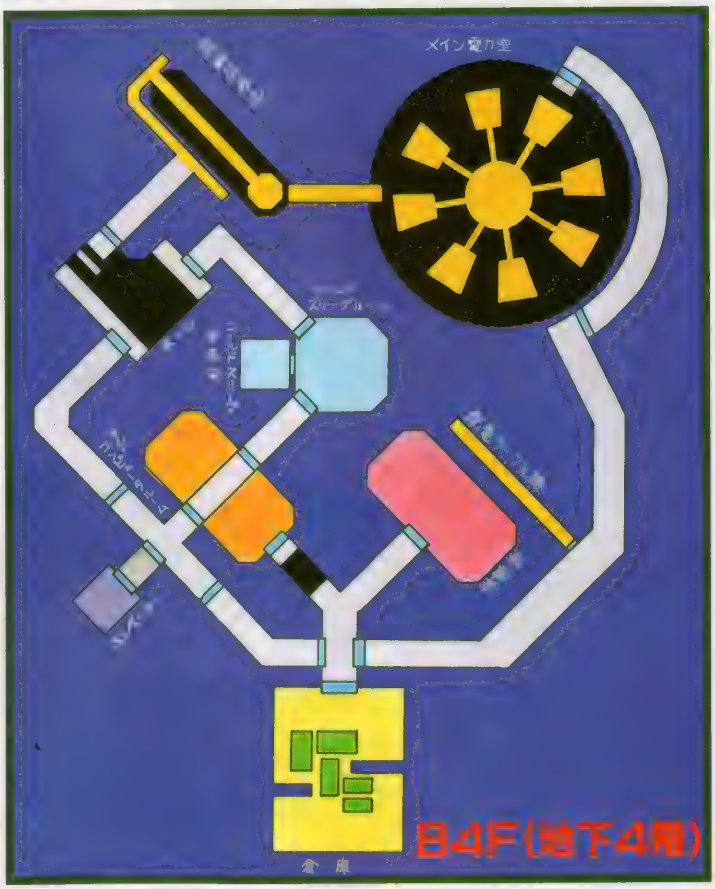


◀あるアイテムを使えば、金網は簡単に取り除けるだろう。



▶狭い通路はピポに任せよう。一本道なので迷う心配もないぞ。

配電ケーブル路は入口が発見しにくいうえに、その開け方にも工夫が必要なので、進入にはちょっと手こずるかも。まず、入口はあやしい音などを頼りに見つけられるので、それらしい場所をチェックしてみよう。また、ここを開けるには、倉庫の奥で手に入る、あるアイテムが必要になる。まだ入手していないなら、改めて倉庫を探し直そう。



用心すべきポイントを総チェック

時間にも注意

この階層だけで、制限時間が設けられているトラップは3カ所も登場する。この手のシーンでは、画面端にバーが表示される場合と、残り時間が表示される場合（右の写真のB3Fのシーンなどがそう）がある。こんな表示を目にしたら、とにかく急いで操作するようにしよう。



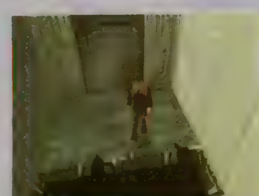
▶画面右下のタイムに注目。この時間以内に行動しないとアウト。



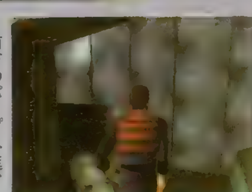
◀グズグズするのは命取り。こんなときは急いで行動しよう。

転落は厳禁

ここB4Fをはじめ、落下トラップはゲーム中のいたるところで待ち受けている。そんな場所から落ちてしまうと即ゲームオーバーになるので、落下の可能性のある場所に近づくときには慎重に動くようにしよう。ジャンプなどを試みたいときには、その寸前でセーブしておくことを忘れないように。



◀ここでも、ギリギリまで進もうとし過ぎると、転落死が待っている。

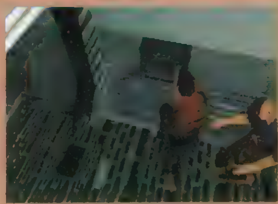


▶前方のパイプへ進むシーン。足を踏みはずすと一巻の終わりなのだ。

階層別攻略 B3F ミリィと力を合わせ、上の階層を目指せ

TRAP1 貨物運搬路 ピンチの連続

行き止まりでどう対処するかが課題になるけれど、ヒビの入っているところを調べれば、そこが突破口になることがわかるはず。爆弾の代わりになりそうなアイテムと、それを爆発させるのに利用できそうなアイテムを組み合わせて、入口を作ろう。ただし、爆風に巻き込まれると即死なので、プラットホームの上にすばやく逃げよう。プラットホームには、〝ジャンプ〟ではなく〝調べる〟で登ることになるので、土壇場で間違えないように。その後の、いきなり列車が迫ってくるシーンで、入力が遅れるとゲームオーバーだぞ。

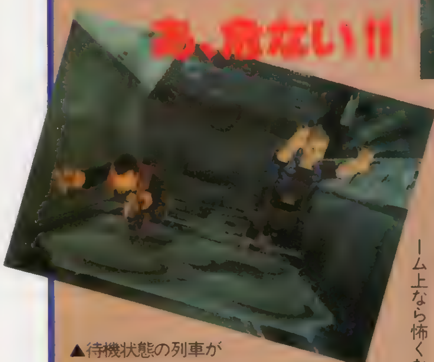


▲大切なアイテムが隠されているところもある。取り逃しは禁物だ。



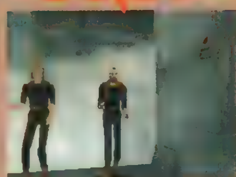
▲線路上には、脱線した列車と待機状態の列車の２台が停車中。

あ、危ない!!

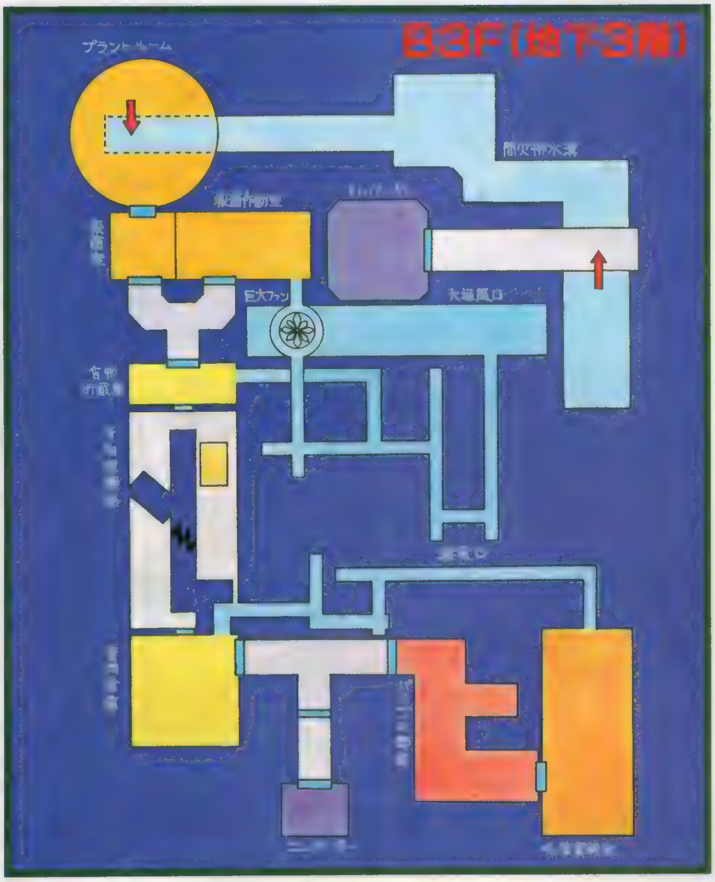


▲待機状態の列車がいきなり動き出す！ タイミングよくジャンフボタンを押すべし。

ここなら安全だ



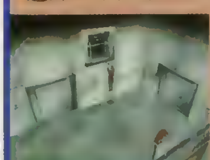
▶爆風も、プラットホーム上なら怖くない。



TRAP2 貨物倉庫 化学資料室に向かうには…？

女性の悲鳴を聞きつけ、急いで駆けつけるラズ。でも、女性がいるらしい化学資料室の扉はこちら側から開けることができないのだ。この場所で詰まってしまった人も多いと思うけれど、ここでは通風口から進入を試みるのが正解。マップを見てもらえれば、化学資料室へと続く通風口は貨物倉庫とつながっているのがわかるだろう。通風口の入口は目立たないので、壁を慎重に探さないと、目に止まらないかもしれない。

化学資料室ではミリィと出会うことになるけれど、それだけで安心していてはダメ。ここでは２つほど重要アイテムも手に入るので、獲得しておこう。



▲通風口へは、垂直ジャンフでもぐり込める。



▲化学資料室では、アイテムもいくつか手に入る。



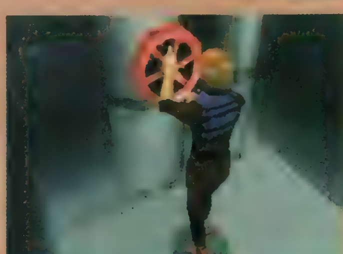
▲通風口内はしゃがみ歩きで進む。このときは視点変更ができないぞ。

TRAP3 通風口 閉ざされた扉を開け

殺菌作動室へ続く道を探すとき、ラズとミリィは別行動をとることになる。殺菌作動室へは、化学資料室のときと同じように通風口を使って向かうことになるぞ。この後、閉じ込められてしまったときには、あわてずに操作キャラをミリィに切り替えて、助ける方法を探ってみよう。ちなみに、ラズの行く手を熱風がさえぎる場合もあるけれど、これは以前に余計なバルブを開けてしまったことが原因なのだ。ミリィがそのバルブを閉じてあげれば、ラズはまた先に進むことができるぞ。



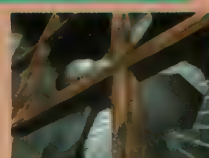
▲途中で熱風に道を遮られることも…。



◀その場合は、バルブを閉めてあげよう。

TRAP4 大通風口 強風が手強いのだ

通風口の先には、巨大なファンが回っている大通風口がある。マップや写真を見れば、このファンのスイッチがどこにあるか見当がつくと思うので、とりあえずファンの電源を切ろう。ちなみに、巨大ファンの風に逆らって歩いているときにはジャンプは厳禁だからね。



▲巨大なファン。これを止めることが当面の目標。



▲うっかりジャンプしてしまうと、死あるのみ。



◀風に逆らってひたすら進む。その先にあるスイッチをＯＦＦにせよ！

階層別攻略 B2F これまで以上の困難が2人を待ち受ける!

TRAP1 居住区
秘密もいっぱいのエリアなのだ

この居住区エリア付近には、たくさんのアイテムやシカケが準備されているので、調査も徹底的に行うようにしよう。なお、この居住区にはメンテナンス通路でつながれた部屋もあるので、進入方法はドアからだけとは限らないぞ。ちなみに、下の写真でも紹介しているメンテナンス通路に設置された扉は、研究室で入手できるアイテムを使わないと開けられないからね。


◀ミリィが割れ目を通るためには工夫が必要。

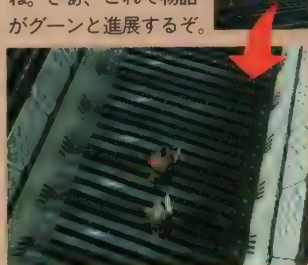

▲メンテナンス通路にある扉。アイテムで開け。


◀タンスも、押して動かせるのだけれど…。

TRAP2 踊り場
キーカードを見つけ出せ

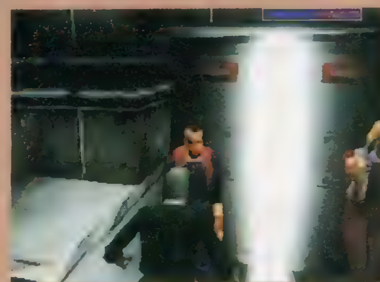
この階層のスタート地点近くの踊り場には、ゲーム中でも屈指の難解なシカケが用意されている。ここでは、水の音が聞こえる場所があるけれど、その音に注意を向けるかどうかが勝負の分かれ目になる。この付近でしゃがんで床を調べてみると、とあるアイテムが発見できるのだ。ただし、それを入手するには、居住区で見つけられる、あるアイテムが不可欠だからね。さぁ、これで物語がグーンと進展するぞ。

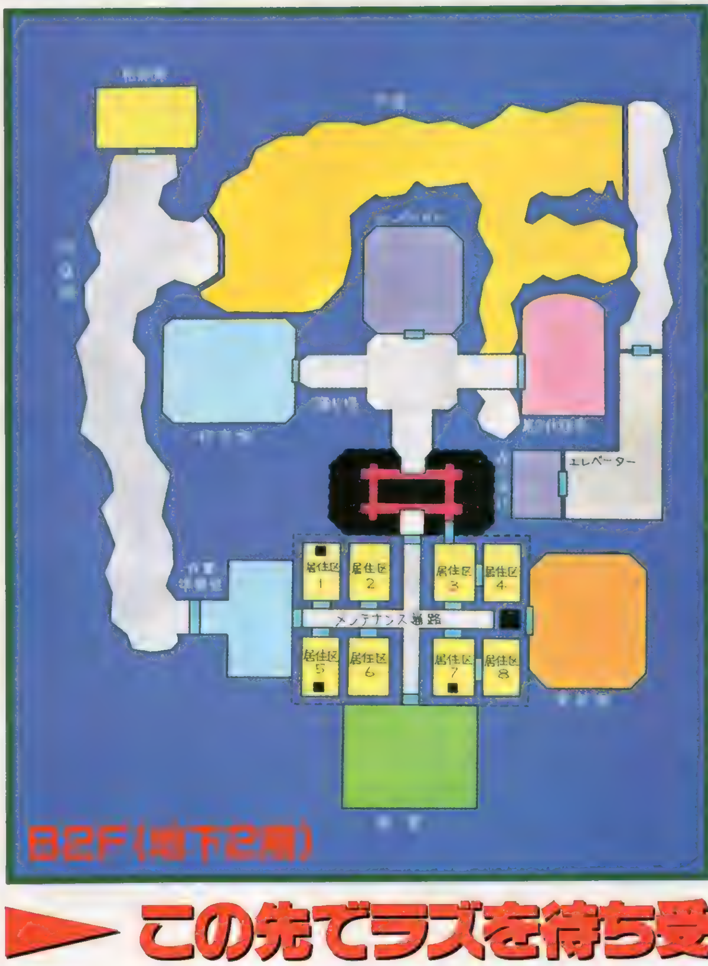

▲この場所にくると、水の流れる音が聞こえてくるはず。


◀水の音は、どこから聞こえてくるのか、しゃがんで調べよう。

TRAP3 格納庫
戦闘のコツをつかめ

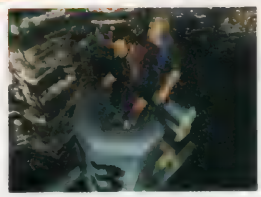
序盤では弱かった怪物も、この階層くらいになるとパワーアップして、ラズに大ダメージを与える攻撃を連発してくる。できれば、マガジン（弾薬）は節約したいので、ここではあえて素手だけで十分に戦える攻略方法を紹介しよう。まず、怪物が現れたら、すばやく地形の角で待機するようにしよう。ここだと、怪物の攻撃を喰らっても吹っ飛ぶことはない（もちろんダメージは受けているけれど）。あとは、基本的に攻撃ボタンを連打しつつ、ラズの向いている方向だけ気を配っていれば勝ててしまうのだ。


◀ホバークラフト格納庫での戦闘でも、こんな感じに壁を背にしよう。



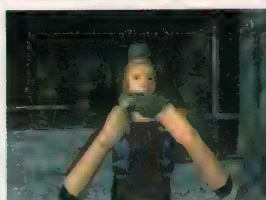
終盤はハラハラドキドキの連続だ

この階層の後半には、今回は紹介しきれなかったイベントがドーンと控えていて、息もつかせないスピーディな展開をみせてくれるぞ。そして、やっとエレベーターにたどり着いたと安心したのもつかの間、背後から怪物の攻撃を受け、しかもそちらに気をとられているスキに、ラズは何者かに不意打ちを喰らってしまう。果たして、ラズとミリィはこの施設から無事に脱出できるのか？

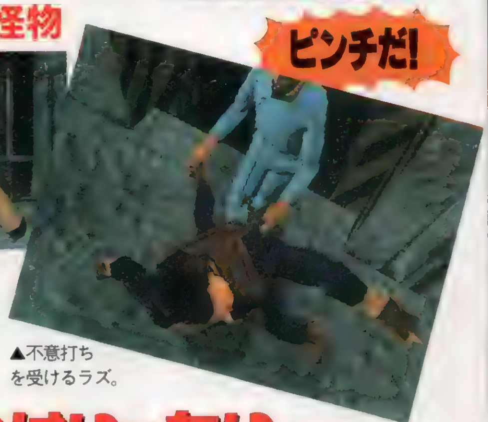

◀ホバークラフトに乗り込むシーンも。


◀RCGさながらの展開。障害物を避けろ！

再び現れる怪物


▲背後から近づいてきた怪物がミリィに襲いかかる。助けなければ！

ピンチだ!


▲不意打ちを受けるラズ。

▶この先でラズを待ち受けるものはいったい…

KING'S FIELD Ⅲ
キングスフィールドⅢ

いよいよ最終局面を迎えるライルの旅！　民の祈りと亡き人々の想いを胸に、真の敵を葬り去れ!!

ジャンル	3D・RPG	価格	¥6,300
メーカー	フロム・ソフトウェア	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	6月21日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

長きに渡って続いた「ＫＦⅢ」の攻略も、今号をもってひとまずオシマイ。キミたちの「キングス」ライフのお供として、多少なりともお役に立てたかな？　「Ⅲ」から「キングスフィールド」の世界に足を踏み入れた人は、興味があれば前作、前々作にも挑戦してみるのもいいね。ゲームの世界観に対する造詣が、より深まることはバッチリ保証するぞ。ちょうどいい頃合いで「Ⅱ」が¥2,800で"ザ・ベスト"で発売されていることでもあるし。ところで、ヴァーダイト編が完結して次回作はどうなるのだろう？　（がんのじ）

感動のエンディングへ向けてゲーム終盤を一気に攻略だ!

水晶の剣「エクセレクター」を手に［クイスト］を旅立ってから、幾多の試練と強敵を乗り越えてきたライル。19番目のマップにあたる［祈りの丘］に到達すれば、最終目的地であるヴァーダイト城はもう目と鼻の先だ。これより先に立ちはだかるのは、最強クラスの魔物と最大の謎！　さらにその後にはジャン王との決戦が待つばかり。エンディングに向かって、ストーリーは一気に加速していく。

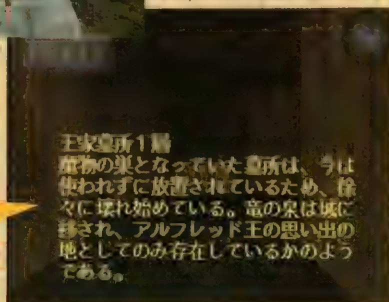


ムーンライトソードが最後の希望!

◀「ムーンライトソード」を復活させることが、真の平和を取り戻すための最後の鍵になる。

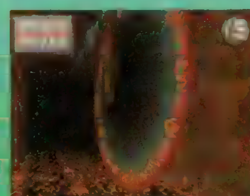
終盤戦で注意すべきポイントは?

［ボーラの墓所］など、ゲーム終盤では「Ⅰ」の舞台でもあった、なつかしの場所が登場する。城に入る前にこちらのマップから制覇するのが、終盤のポイント。



死の通路について

今回の攻略で最初に紹介する［祈りの丘］へは、ワープアイテムを使って行くほかに、［氷の平原］から［死の通路］を経由して行く方法もある。［死の通路］は攻略記事に組み込まなかったが、ここには貴重なアイテムが隠されているので探索しておくこと！

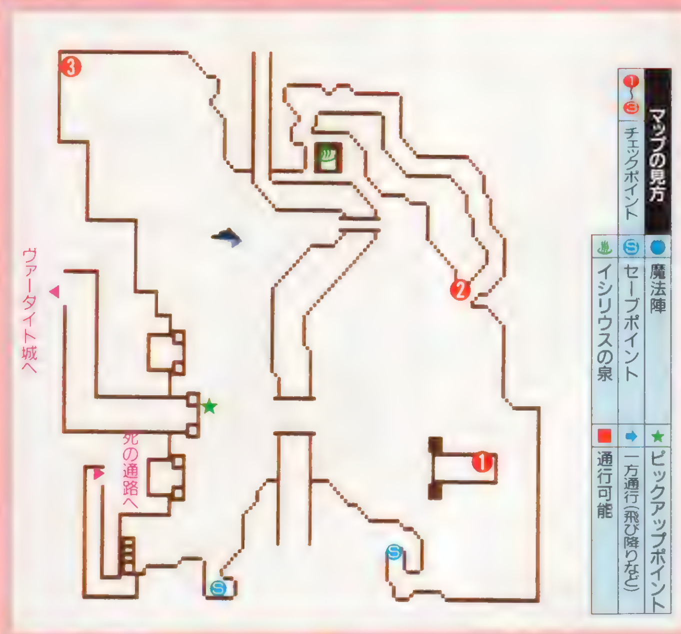


◀血みどろの罠が侵入者を引き裂く、難攻不落のマップ。構造はかなり複雑なので、そう簡単にはクリアできない。出現する魔物も手強いぞ。

［祈りの丘］

英雄アレフと聖剣の魂が眠る平和への祈りが満ちる丘……

❶の場所にある教会では、婚約者の帰りを待ち続ける花嫁、ルリアン・ゴゼットと話そう。すると❷の地点にルリアンの墓が現れるので、それを調べてみる。これで城の中で必要になる「回廊の鍵」が手に入るぞ。また、アレフの墓に寄り添うがごとく、折れた「ムーンライトソード」が地面に刺さっている❸の地点では魔法の属性をすべて修得していれば、結界が解けて「ムーンライトソード」を入手できる。といってもこのままでは使い物にならない。取るだけ取ったら次へ進もう。



CHECK POINT

①ルリアン・ゴゼット	話しかけると「回廊の鍵」が墓に隠されていることを教えてくれる。鍵を取るといなくなる。
②ルリアンの墓	ルリアンと話した後でここにくると、「ルリアンの墓」ができている。「回廊の鍵」を入手。
③アレフの墓	折れた「ムーンライトソード」が封印されている。すべての魔法属性を修得していれば入手可。

★ヴァーダイト城入口

★の入口を通れば次のマップ［ヴァーダイト城］へ移動できる。しかし、折れた「ムーンライトソード」を手に入れているか、もしくはレベルが50以上になっていないと入口の門を開くことはできないのだ。



◀聖剣がなくても、レベルが50以上なら門をくぐれる。

［魔物についての考察］

マップ全域にレイスが出没するが、イシリウスの防具一式を手に入れた今となっては、もはや恐るるに足りず。無理に全部を相手にする必要はないので、目の前にいて邪魔な奴だけを倒そう。城の入り口の左右にある部屋には巨大なサイスがいるぞ。



▶単体では手強くないが、出現数が多いので過度の油断は禁物



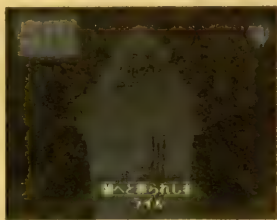
◀見た目で圧倒される巨大サイス。実は、たいして強くはない。

[ヴァーダイト城] かつての平和は見る影もない、ジャン王が支配する魔城。

❶の場所にある城の泉で「ミーナの指輪」を使うと、なんとアレフの霊が出現する。それまでにＮＰＣを殺したことがなく、さらに「イシリウスの鍵」を持っていれば、アレフの霊は剣を使った必殺技を伝授してくれるぞ。また、折れた「ムーンライトソード」を復活させるための重要なヒントも聞かせてくれるので、必ず会っておこう。❷の入口からは［城１階］へ、❸の魔法陣を使えば［王家墓所１層］へとそれぞれ移動できる。まずは［王家墓所１層］へと進路を取るべし。

★ライルの墓

これ見よがしに建てられているので調べると、思わず驚いてしまう★の墓。これは他の誰でもない、ライルのために建てられた墓標なのだ。我が子の墓を建てるジャン王の心は、優しかったあの頃のそれではない…。



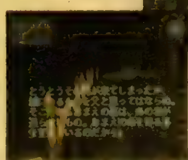
◀最終決戦を前に高ぶる志気をゲンナリさせてくれる。

[魔物についての考察]

どういうわけかこのマップには、魔物が１体も出現しない。何者にも邪魔されることなく楽に探索できるだろう。道中の要所要所に置かれた魔物の石像は、今にも動き出しそうな気配をかもし出しているが、本当にただの石像のようである。



▶妙に威圧感がある悪魔の石像。動くことはない。



◀人ならぬ者という基準で判断すれば、魔物？



マップの見方		
❶〜❸ チェックポイント	魔法陣	★ ピックアップポイント
	セーブポイント	一方通行（飛び降りなど）
	イシリウスの泉	通行可能

CHECK POINT	
① 城の泉	アレフが生前に好んでいた場所。泉に向かって「ミーナの指輪」を使うとアレフの霊が現れる。
② 城１階への入口	とりあえず［王家墓所１層］の方が先。「ムーンライトソード」を復活させてからこよう。
③ 魔法陣	「Ⅰ」の舞台にもなった王家墓所への入口。回復用のアイテムを豊富に用意して行こう。

[王家墓所１層] 伝説の剣士メレル・ウルが剣を振るう王家の墓所。

❶の場所には、かつてヴァーダイトの大商家としてその名を馳せていたライト家の第３代目の当主がいる。彼からはアンデッドとして復活したメレル・ウルや、「ムーンライトソード」を甦らせるために生き続けるギーラの意識についての話が聞けるぞ。で、問題のメレル・ウルだが、彼は❷の場所でライルが来るのを待っている。メレル・ウルを倒すと❸の場所に魔法陣が出現し、［ギーラの寝所］への道が開けるのだ。［ギーラの寝所］に進む前に、ＨＰをフルに回復しておこう。

★メレル・ウルの剣

メレル・ウルを倒すと、彼が愛用していた魔剣「メレル・ウルの剣」が手に入る。この時点ですでに「トリプルファング」を持っていれば必要のない武器だが、そうでなければ、ありがたく使わせてもらおう。



◀「切る」の攻撃力が突出して高い。重いのが難点。

[魔物についての考察]

昔の名残か、［王家墓所１層］では強力な新手に混じって、さして強くない魔物も出現する。スケルトンやマントラップなどは今さら敵ではないとして、高いＨＰと攻撃力を誇るリビングスタチューとマミーの動きには要注意だ。



▶パラライズの特殊攻撃を持っている。



◀外見通りの防御力の高さは脅威的。



マップの見方		
❶〜❸ チェックポイント	魔法陣	★ ピックアップポイント
	セーブポイント	一方通行（飛び降りなど）
	イシリウスの泉	通行可能

CHECK POINT	
① ライト家第３代当主	ギーラの真意を伝えるために、魔力によって生かされている。ほとんどゾンビと化している。
② メレル・ウル	アンデッドとなって甦った伝説の英雄。卓越した剣技と必殺技を武器にライルに襲いかかる。
③ 魔法陣	メレル・ウルを倒すと現れる、［ギーラの寝所］への入口。入る前にＨＰを回復させておこう。

[ギーラの寝所]

憎悪の対象「ギーラ」が眠る暗黒の地下洞窟

[王家墓所1層]からワープアウトすると、いきなりデスファイターと巨大リビングスタチューたちに周りを包囲されている。近くの敵から各個撃破するか、あるいは❶の魔法陣にすばやく逃げ込んでピンチを脱出しよう。また、折れた「ムーンライトソード」を持っていれば、「妖精の石」を使うことで❷の場所に橋をかけられる。その先にあるギーラの寝所（❸）に行くと「ムーンライトソード」が甦り、武器として使用可能に！　さっそく装備して、聖剣の切れ味を試そう。

★デーモンロード密集地帯

★の地点ではデーモンロードが大挙して襲いかかってくる。放っておくとライトニングボルトのじゅうたん爆撃でまたたく間にＨＰを奪われてしまう。アイテムで回復しながら１体ずつ確実にしとめていこう。



◀魔法で体力を回復していたのでは追いつかない。

[魔物についての考察]

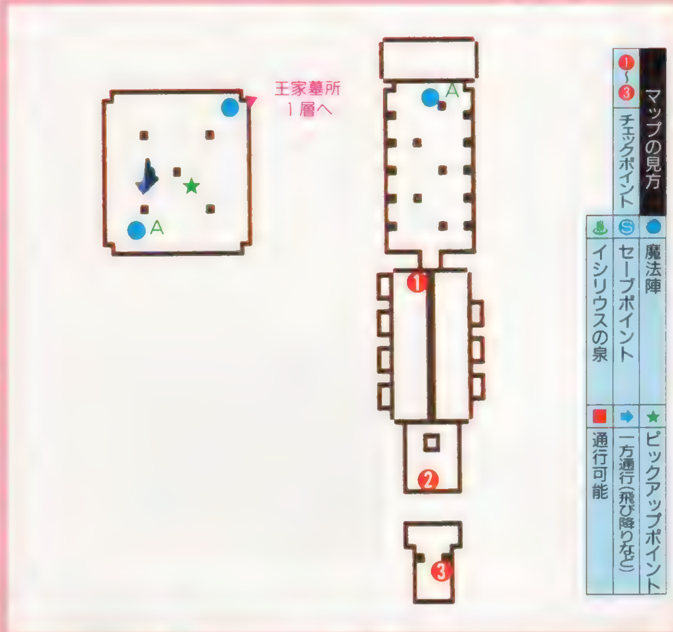
あらゆる能力において、他の魔物を超越しているデーモンロードがかなりやっかい。魔力に長け、攻撃力が高く、おまけにしぶといのだからかなりキツい。また、巨大リビングスタチューとデスファイターも、決してあなどれない相手だ。



▶大きくなっても基本の攻撃パターンは同じ。



◀炎のブレスを吐く。正面に立つのは危険。



CHECK POINT

①魔法陣	デーモンロードの巣にワープする魔法陣。入る前にＨＰをフルチャージしておこう。
②寝所への橋	折れた「ムーンライトソード」を持っていないと、「妖精の石」を使っても橋は架からない。
③ギーラの寝所	ギーラの意識が眠っている場所。彼の最後の力で「ムーンライトソード」が復活する。

[城１階]

強力なモンスターたちに守られた広大なマップ

❶の場所にある大型の扉は「回廊の鍵」を２つ持っていないと開くことができない。[城１階]には大型の扉が２枚あるため、マップをクリアするためには、合計４つの「回廊の鍵」が必要になるぞ。ただし、マップのどこかにある隠し扉を見つけられれば、[回廊の鍵]を２つしか使わずにクリアすることも可能になっているのだ。❷の場所ではエントの死体を調べることで、❸ではドラゴニュートを倒せば、それぞれ[回廊の鍵]を入手できる。

★幻の冠

★の地点にいるドラゴマスターは、倒せば「幻の冠」というアイテムを落とす。これは身につけていると、隠し扉の位置が完全にわかってしまうという便利な装備品だ。ただ、装備している間はＭＰを消費するぞ。



◀ＭＰが切れると、装備していても効果は現れない。

[魔物についての考察]

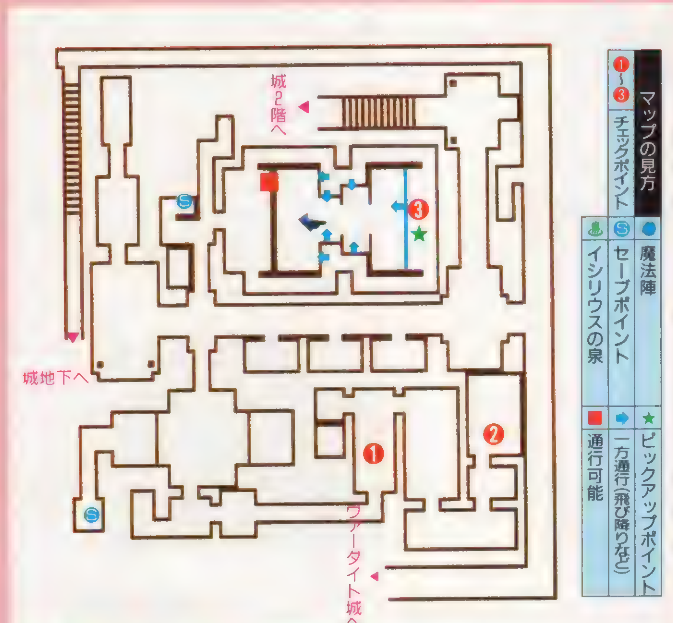
強烈なブレスを吐くドラゴニュートと、そのパワーアップバージョンであるドラゴマスターはかなりの強敵。ヘタに正面からぶつかるのは、燃やしてくださいと言っているようなものだ。左右か背後に回り込んで安全に倒そう。



▶さほど動きが速くないのが救いではある。



◀場所によっては複数で出現する。かなり危険。



CHECK POINT

①回廊の扉	開くには「回廊の鍵」が２つ必要。左右にある台座に鍵をはめればロックが解除される。
②回廊の鍵	エントの死体を調べると「回廊の鍵」を入手できる。死体は古く、かなり前に殺されたらしい。
③回廊の鍵	この場所にいるドラゴニュートの１匹が「回廊の鍵」を隠し持っている。

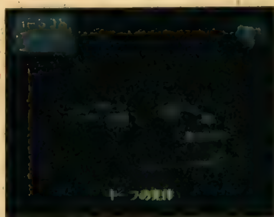
［城地下］

投獄された者たちの怨念がうごめくかつての地下牢獄

不気味な肖像画が壁に描かれている❶の牢屋。ここでその肖像画に向かって踏み出すと、壁をすり抜けて向こう側の通路に出る。その奥にある❷の場所には、ルリアンの婚約者であるキーフが隠れているのだ。彼と会話すると、同僚のエントが「回廊の鍵」を持っていることを教えてくれるぞ。マップの右半分を占める牢獄にはいろんなアイテムが隠されている。キーフに会いに行くついでに、くまなく調べてみよう。また、❸には「回廊の鍵」があるので忘れずに入手すること。

★キーフの死体

キーフと話した後、1度このマップを出て、再び戻ってくると、なんと★の場所で彼が死んでいるのを目撃することになる。城を脱出してルリアンのもとへ帰ろうとした矢先に魔物に殺されてしまったらしい……。



◀無慈悲な現実を知るより このほうがよかったかも…。

［魔物についての考察］

1体ずつなら比較的楽に倒せるのだが、なまじ集団で出現されたら、思わぬ苦戦を強いられる場合があるのがゲートキーパー。背後や上空からいつの間にか接近してくることが多いので、周囲の様子には常に気を配っておこう。

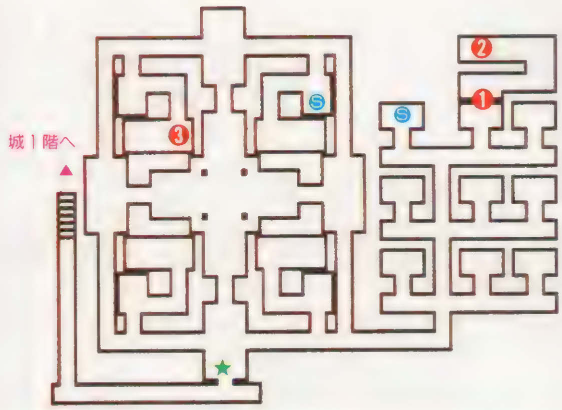
▶剣の届かない高さに逃げられたら魔法で倒せ





◀投獄され、殺された人の怨みが壁に残る…。

マップの見方		
	魔法陣	★ ピックアップポイント
❶～❸ チェックポイント	Ⓢ セーブポイント	➡ 一方通行（飛び降りなど）
	イシリウスの泉	■ 通行可能



CHECK POINT

①王の肖像画	ジャン王の肖像画らしいが、描かれているのは王の服をまとった骸骨である。通り抜け可能。
②キーフ	ジャン王もろとも城に封印されてから10年間、死にゆく仲間を横目に1人で生き延びてきた。
③回廊の鍵	［祈りの丘］に1つ、［城1階］に2つ、そして、この場所に1つで合計4つだ。

［城2階］

ヴァーダイトに混沌をもたらした真の敵との対決のとき…

ジャン王と、その背後にひそむ真の邪悪との対決が待ち受けるラストマップ。ライルの長い長い旅の終着駅だ。実質、ここが国王を守る最後の砦になるわけだが、マップの構造はほとんど1本道の単純なもの。その気になれば、魔物の防衛網を突破しながら一気に駆け抜けることが可能だぞ。ただ、通路をひととおり探索すると珍しいアイテムもいくつか入手できるので、ジャンと戦う前にそれらをすべてかき集めてセーブするのも悪くない。どちらにするかはプレイヤー次第。

★ダークスレイヤー

「ムーンライトソード」と肩を並べるもう1本の聖剣として、「Ⅱ」ではかなり重要な位置づけがされていた「ダークスレイヤー」。「Ⅲ」の物語ではあまり注目されていないが、実はジャンの持つ剣がソレなのだ。



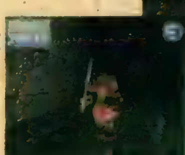
◀シースの力が込められた聖剣。もちろん技が使える。

［魔物についての考察］

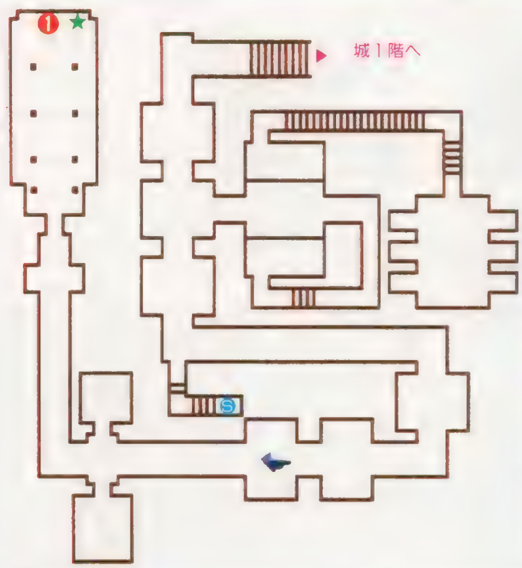
［城2階］を守るエンペラーガードは、国王直属の親衛隊たちが魔物になり果ててしまったもの。小脇に首を抱えているタイプと抱えていないタイプの2種類が存在し、首を抱えたタイプの方が少し強い。まあ、どちらも手強いことに変わりないが。

▶最後に立ちはだかる最強の魔物たち。





◀魔物となってもなお、忠実に王を守り続ける。



マップの見方
❶～❸ チェックポイント
魔法陣
Ⓢ セーブポイント
イシリウスの泉
★ ピックアップポイント
➡ 一方通行（飛び降りなど）
■ 通行可能

CHECK POINT

①国王の間 ジャンは❶にある国王の間でライルを待ち受けている。入口の前に立つとそのままデモシーンに移行し、自動的にジャンとの戦闘が始まるので、部屋に近寄る前に手持ちのアイテムは十分か、やり残したイベントはないかを再確認しよう。「ムーンライトソード」を復活させていない状態でジャンを倒すと、そのままバッドエンディングに突入してしまう。［王家墓所1層］と［ギーラの寝所］を無視してきた人は、すぐに引き返すべし。

刻命館

東京ゲームショウ出展ソフト

復讐だって楽じゃない!? より効率よく、よりテクニカルにゲームをクリアするための攻略指南なのだ。

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	テクモ	対応周辺機器	メモリーカード(9ブロック)
発売日	7月26日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回は、捕獲した人間を素材にして作ることができる"モンスター"についても触れてみた。それに関連した話なのだが、モンスターを作るときにその素材として使える人間（？）の中には「魔女っ子」や「エイリアン」など、本編の物語には登場してこないものも含まれている。そういった特殊なキャラは"人間狩り"でしか捕らえることができないのだ。このことは記事内では解説できなかったが、小社発行の攻略本の方に詳しく載っているので、そちらを参照するといいぞ(宣伝)。（がんのじ）

基本から1歩進んだ攻略のポイントを紹介するぞ！

「刻命館」の発売から半月余り、トラップで侵入者を仕留める殺戮三昧の日々を満喫しているかな？ 今回はモンスターの特徴やアイテムリストなど、これまでに紹介していなかった要素もからめて、より高度で実用性のある攻略法を紹介していくぞ。テクニック、戦略、モンスターの3拍子が揃った、幅の広い攻略が展開できるようになれば、もう完璧なのだ！

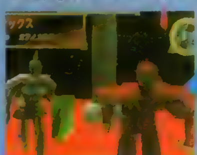


◀独自の攻略パターンを模索してみよう。

2つのパートは自由に行き来できる

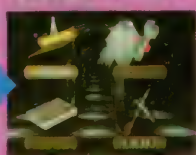
トラップの設置など戦略面でのさまざまな行動を決定する戦略パートへは、実戦パートの途中であっても、クリスタルを調べることで自由に入ることができるぞ。

実戦パート



▲敵の誘導や、トラップを作動させるタイミングなどのテクニックが重要。

戦略パート



▲トラップの配置をはじめ、やるべきことは多い。展開を大きく左右するぞ。

実戦テクニック

POINT CHECK!
必要最小限のトラップで敵を倒す。ひいてはそれが、MPの節約やHPの温存につながるぞ。

●侵入者の誘導は向かい合った状態で

トラップを仕掛けた位置に侵入者を誘導するとき、敵に背を向けて移動したのでは、武器や飛び道具で攻撃を回避しようがない。常に相手と向かい合いながら後ずさりする感じでトラップの場所まで誘導しよう。HPを大切に…。





▲常に敵を視界にいれておけば、攻撃に対して的確に反応できる。

◀自分はバックで移動することになるので、位置は常に確認せよ。

●自分の身をおとりにしてトラップの下に敵を誘導

エントランスのようなスペースの広い場所で侵入者と戦う場合、トラップの真下に侵入者を誘導するのはきわめて困難。こういったケースでは、トラップ付近で静止して、自分の身をおとりに相手を引きつける作戦が有効だぞ。





▲トラップを仕掛けた場所の隣に立ち、敵をおびきよせる。

◀敵がトラップの真下にきたら素早く作動！ 多少のダメージは覚悟。

モンスター

POINT CHECK!
忠実な下僕を有効に活用すべし！

●モンスターの力も借りて敵を倒せ！

第6話以降で製造可能になるモンスターは、主人公の目前にいる侵入者たちを、それぞれの得意技で攻撃してくれる心強い"しもべ"だ。作るためには素材となる人間を必要とし、さらに「封龍石」というアイテムがないと呼び出せないが、実戦での有効度は高いぞ。



▲モンスターにも経験値があり、3段階にレベルアップする。強力なモンスターほどレベルアップは遅いのだ。



ゾンビ系

簡単な素材で製造でき、消費する封龍石も少な目でお手頃だが、与えるダメージは微々たるもの。成長は早いがイマイチ使えない。



狼男系

着実にレベルアップさせれば、ゲーム中盤まではそこそこ役に立つ。しかし、終盤の強力な侵入者が相手になると、少々頼りない。



ラミア系

素早さでは狼男系に劣るものの、攻撃力ならこちらの方が上。消費する封龍石の数は同じなので、好みで使い分けよう。

戦略

POINT CHECK!
ゲーム中盤から終盤にかけては、戦略部屋の使い方もゲームクリアに重要なウエイトを占めてくるのだ

●戦略部屋を有効に使って戦いを有利に進めよう

最初のうち、増改築のコマンドでは「廊下」と「通常部屋」しか建て増しできない。しかし、物語が進んで魔導器が集まると、新たに〝戦略部屋〟が増築可能になるぞ。戦略部屋は戦略上の拠点として機能するもので、「開発室」と「ベッドルーム」の2種類がある。ここではそれぞれの使用用途を簡単に説明しよう。ちなみに〝通常部屋〟の「中書斎」も、設置すると特殊な効果が現れる部屋だぞ。

開発室



魔力室の近くに置けば便利

トラップの開発とモンスターの製造ができる部屋。トラップの開発などを実行するのに、いちいち2階まで戻るのが面倒なら1階に造ろう。魔力室の近くに設置すれば、開発したトラップやモンスターをすぐに魔力室で戦略に加えられるのでとても便利だぞ。

ベッドルーム



設置は侵入者が通らない場所に

HPを回復するベッドが置かれた部屋。これだけの魅力的な機能を備えつつ、しかも建設費は0ワールというオイシイ部屋だ。ただし、休んでいる間は無防備なので、侵入者があまり通らないポイントを選んで設置しよう。第8話には姫の寝室を作るイベントがあるぞ。

中書斎



知識のある敵を引きつけるのだ

通常部屋なので、作ったからといって特別なことができるわけではない。だが、知力の高い侵入者の足を引きつける特性があるぞ。この部屋を設置しておくと、魔法使いなど頭脳派のキャラクターはそっちに寄りついてしまう。敵戦力の分断などにうまく役立てよう。

アイテム

POINT CHECK!
宝物のアイテムは使っても効果はない。商人に売ってワールに換えてしまおう。

●あらゆるアイテムの効果が一目でわかるアイテムリストだ!

重要な役割を果たす回復道具や、魔神を復活させるための魔導器など、このゲームには数多くのアイテムが用意されている。ここでは登場するすべてのアイテムを、その効果にいたるまで完全紹介するぞ。

アイテムリスト

	アイテム名	アイテムの効果・備考
あ行	アーマーボール	主人公の防御力が5アップする、ありがたいアイテム。
	暗黒のいやし	すべてのステータス異常を回復させる。
	古の聖書	売却用アイテム。商人に5600ワールで売れる。
	裏切りのピアス	売却用アイテム。商人に8400ワールで売れる。
か行	クールダウン	混乱のステータス異常を回復させる。
	傀儡の面	モンスターが製造可能になるアイテム。6話で入手。
	契約の証	館の力を行使できるようになるアイテム。1話で入手。
さ行	サタンクラウン	魔導器の1つ。7話で入手。
	女帝のサークレット	売却用アイテム。商人に6300ワールで売れる。
	神罰のアミュレット	売却用アイテム。商人に7700ワールで売れる。
	スキルボール	主人公の熟練度が5アップする、ありがたいアイテム。
	スピードボール	主人公の移動速度が5上がる、ありがたいアイテム。
	絶望の聖杯	売却用アイテム。商人に10500ワールで売れる。
	ソウルシード	主人公の体力を完全回復する。貴重品。
	ソニックブーツ	主人公の移動速度が10上がる、ありがたいアイテム。
た行	魂のしずく	主人公の体力を50回復する。
	ディスポイズン	毒のステータス異常を回復させる。
	時の砂	一定時間、過去に行けるアイテム。17話で入手。
	ドクロの鍵	ドクロのドアを開く鍵。1話で入手。
は行	姫の手紙	売却用アイテム(笑)。商人に16800ワールで売れる。
	封龍石	モンスターを呼び出すために必要なアイテム。
	復讐の鏡	売却用アイテム。商人に10500ワールで売れる。
ま行	マジックジュース	MPを500プラスする。
	マジックマント	主人公の魔法防御力を5上げる、ありがたいアイテム。
	魔神の剣	魔導器の1つで13話で入手。トラップの開発が可能に。
	魔神の杖	魔導器の1つで19話で入手。
	魔神のツノ	魔導器の1つで23話で入手。
	魔神のネックレス	魔導器の1つで16話で入手。
	魔神の宝石	魔導器の1つで4話で入手。
	魔神のレリーフ	壁に向かって使うとセーブできる。
	冥界の護符	MPを5000プラスする。
や行	薬草	主人公の体力を20回復する。
	闇の霊石	主人公の体力を完全回復する。壊れるまで使用可能。



ゴーレム系

攻撃力のステータスだけが突出している一撃必殺タイプ。当たればデカイが、攻撃を回避される確率も高い。ある意味バクチなヤツ。



プリンセス系

第8話でフィアナが殺害され、魔物として復活させると呼び出せるようになる。強力だが、封龍石の消費が大きいのが難点。



ゴースト系

ダメージを与える能力はないが、敵にとりついて動きを鈍らせる。いわば〝絡め手〟用のモンスター。捕獲の援護としては役に立つ。



グラビドン系

膨大な封龍石を消費するが、攻撃力・命中率の高さは信頼に値する。見てくれもなかなか愛敬あり。コスト分の働きはしてくれる。

時空探偵DD
～幻のローレライ～

東京ゲームショウ出展ソフト

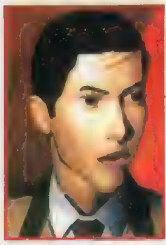
全編をポリゴンCGで描いた3Dアドベンチャー。ストレスなくサクサク進む、純粋にシナリオを楽しむタイプ！

ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	7月26日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

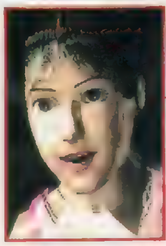
ちーっす。攻略初登場のKAZです。他誌でお目にかかった人もいるかもしれませんが、それはスッパリ忘れるように(笑)。さて、このゲームについてですが、「ブレードランナー」や「ニューロマンサー」ライクな世界観が印象的。W・ギブスンのファンの自分としては、かなり楽しめました。欲をいえばもっと、過去と未来を頻繁に行き来するシナリオが見たかったんだけど、まぁそれは次回に期待かな？　ちょっとトボケた味の主人公と、随所にギャグ的な要素を含んだ展開がマル。　（KAZ）

時空を駆けるニューヒーロー 鳴神雷蔵の活躍が始まる！



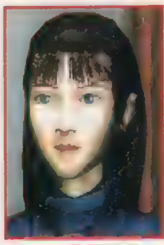
鳴神雷蔵
（CV:森川智之）

吸血鬼の特殊遺伝子を持つことから、ドラキュラ・ディテクティブ（DD）の通称を持つ凄腕の時空探偵。



霧姫・アイスマン
（CV:横山智佐）

DDの相棒。史上最年少でタイムライドの操縦資格を取得した天才少女。ムラっ気のある性格が欠点。



レニ・ラヴァル
（CV:平松昌子）

今回の依頼人。少女らしい明るさと、暗い影が同居する不思議な女性。実は彼女も特殊遺伝子保持者。



カーリン・シュトラッサー
（CV:根津美智子）

全寮制の名門女子高に通う典型的な箱入り娘。自分を溺愛する父をやや疎ましく感じ、自由に憧れている。



リヒャルト・シュトラッサー
（CV:石塚運昇）

もと海軍の高官にして、大地主の資産家。クルト博士、そしてローレライの船長・ヤンウェとは旧知の仲。



マリア・ヘルシング
（CV:林原めぐみ）

それなりに名の売れた歌手で、ディナーショーに出演するために乗船。聡明だが、脳天気で惚れっぽい。

23世紀、人類はタイムライドシステムを完成させ、時間航行を実現していた。このタイムライドの使用は、当初新設された航時局によって管理されていたが、頻発する時空犯罪に対応しきれなくなり、民間への業務の移転を余儀なくされる。かくして時空犯罪を専門に取り扱う民間捜査官、時空探偵が誕生した。

このゲームの主人公、鳴神雷蔵（DD）も、そんな時空探偵の1人である。その彼のもとを1人の少女、レニ・ラヴァルが訪れるところから物語は幕を開ける。彼女の依頼は失踪した父、高名な物理学者であるクルト・ラヴァル博士の行方を探すことであった。

失踪直前に博士がレニに届けた品物を調査した結果、博士は何か巨大な物体を過去（1939年）に転送したことが判明。さっそく過去へ向かったDDたちは、第二次大戦直前のドイツで、博士らしき人物が巨大飛行船ローレライ号の処女航海に、技術者として乗り組むことを突き止める。DDは依頼主のレニとともに、ローレライに乗船するのだが……。

時は西暦2239年の近未来



少女の依頼から物語が始まる



時を越え第二次大戦前のドイツへ



舞台は巨大飛行船ローレライ





滅砂・シュミット
（CV:大塚芳忠）

ドイツの新聞記者。記者を装って乗船したDDをライバル視してか、DDへの言動には若干トゲがある。



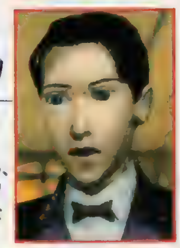
マッツォ・ベラスコーニ
（CV:金尾哲夫）

イタリアからローレライの処女航海に招待された技術者。気さくな人柄で、誰彼となく話し掛けてくる。



エルハルト・ヤンウェ
（CV:藤本　譲）

ローレライ号の船長。長年飛行船の指揮に携わってきたベテラン。質実剛健という言葉がよく似合う男。



エルウィン・グルンツ
（CV:丹下　桜）

ラウンジ接客を担当する、ローレライの新米スチュワード。どことなく中性的な雰囲気を漂わせる美少年。



クルト・ラヴァル
（CV:西村知道）

ローレライの設計者。失踪したレニの父親と同姓同名であり、容姿も酷似しているが、本人かは不明。

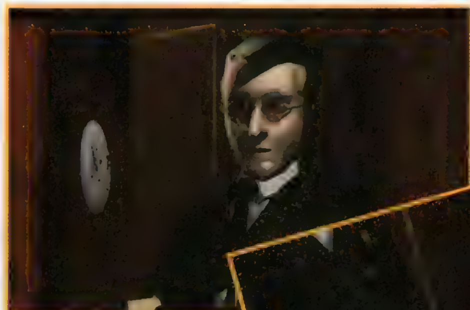
時を越え、大いなる陰謀が動き出す…

姿を消すレニ、突然進路を変えるローレライ！ 物語は佳境へ!!

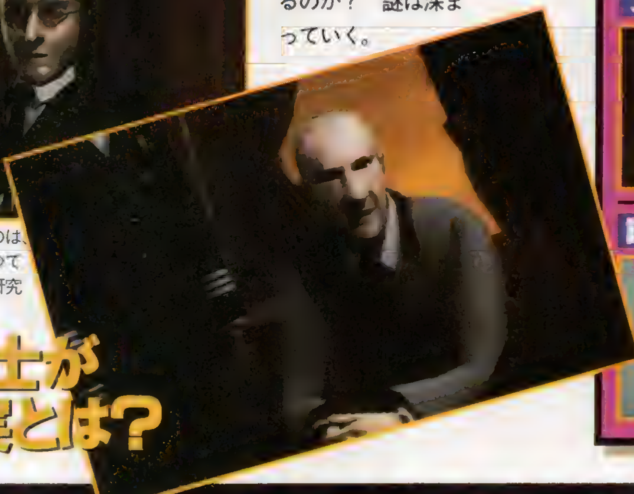


▲予定とは大きく違う進路をとるローレライ号。船内では、DDたちの知らない秘密の計画が、着々と進行していた。

調査を開始したDD。だが、肝心のクルト博士とのコンタクトが実現しない。焦るDDのもとに、一通のメッセージが届く。その文面には、レニを誘拐したこと、そして彼女を取り戻したければ博士を捜し出し、身柄を引き渡せとの要求が!! さらに、ドイツ周遊のはずのローレライ号が、海上を飛行していることが判明。何が起きようとしているのか？ 謎は深まっていく。



▲クルト博士を追っていたのは、DDだけではなかった。かつて博士が従事していたという研究と関係があるのだろうか？



クルト博士が語る真実とは？

事件解決のポイントを……………こっそり伝授

特殊能力の活用



ドラキュラの遺伝子を持つDDは、"吸血ゲージ"をタメることで運命を透視する能力を発揮する。レニの行方を探すには、この能力が大きな助けになってくれるハズだ。

ラウンジバーのトマト&ドリンク



吸血ゲージをタメるには血を吸う以外に、トマトやドリンクなども有効。これらのアイテムは、ラウンジバーで1日あたり3個ずつ入手できる。チェックを忘れずに。

詰まったときは"内緒の封筒"を探せ!



ゲームに詰まったときに利用できる便利なヒント。これを使うために必要なのが"内緒の封筒"だ。ちなみにありかは"ある乗組員"の部屋のロッカー。複数あるぞ。

『DD』を10倍楽しむための、お得な情報あれこれ!

気になるエルヴィンの謎とは？

気になるエルヴィンの性別をバッチリチェック!! 方法は、まずラウンジで「そろそろ交代の時間です」とエルヴィンが言うのを聞いて自室に戻る。すると、自室で霧姫のコールが入るが、無視して4号室へ。すると無人のはずの部屋から水音が…。



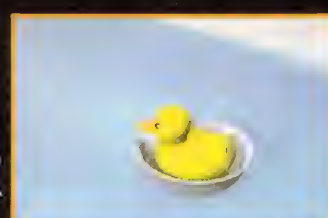


▶シャワーを浴びるエルヴィンの姿は紛れもない女性!? これを見ると、吸血の要求もできるのだ。

これは必見!

変なところで特殊能力を使うと…

特殊能力を事件と関係ない場所で使うと、ちょっとおもしろいシーンが見られるぞ。これでゲージをわざと減らして、一度断わられた相手に吸血を頼むことも可能だ。



▶好みの相手から吸血するには、能力をムダに使って、こんなものを見よう。

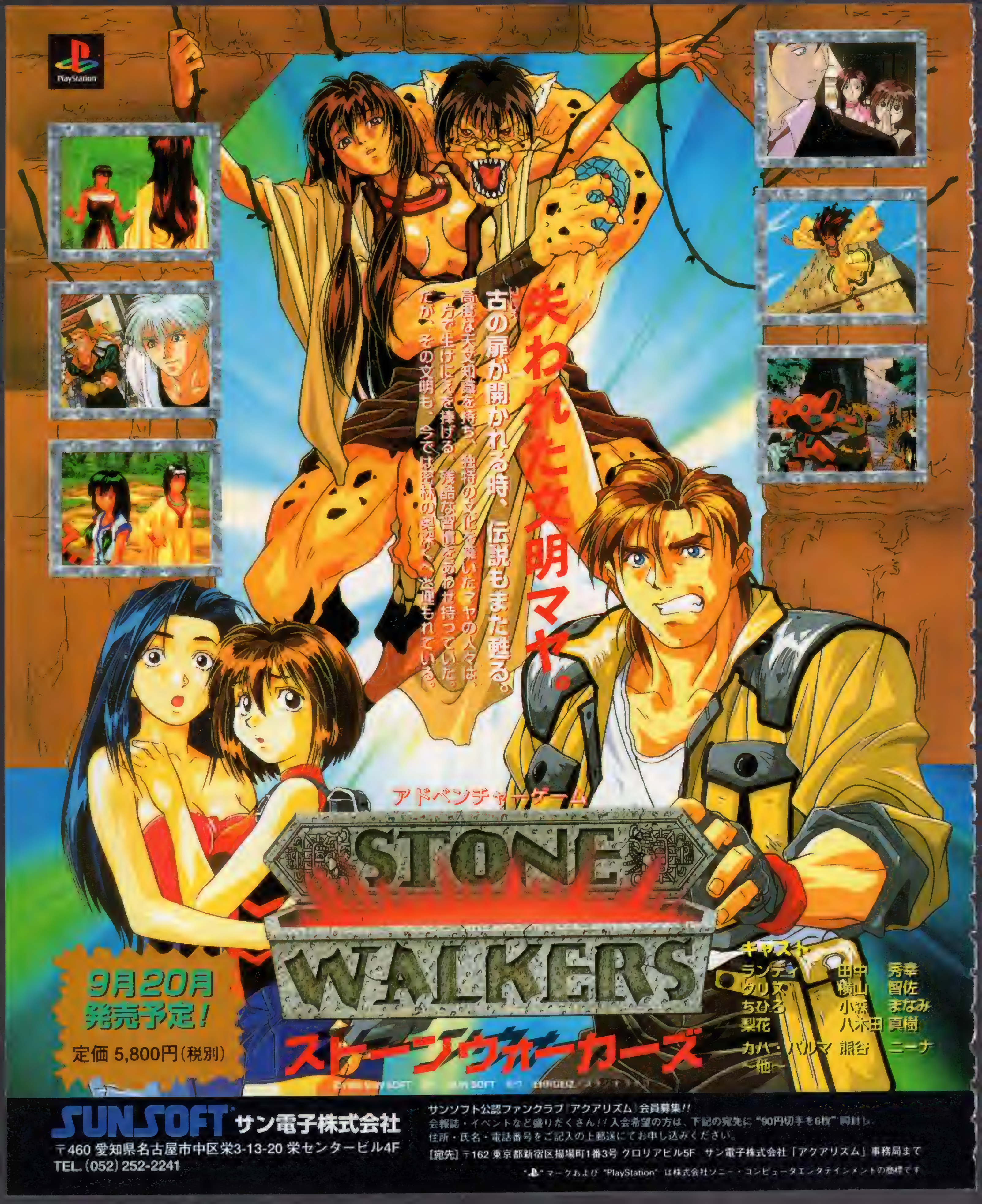
最後の楽しみ"DD VOICE DATA"

この作品には、各キャラクターの台詞を好きなときに聞けるボイスデータが収録されている。

出し方はゲームクリアした後にスタートボタンを押せばOK。



▶シナリオの関係で、ゲームでは使用されなかったセリフなども収録されているのだ。


PlayStation
失われた文明マヤ。
古の扉が開かれる時、伝説もまた甦る。
高度な天文知識を持ち、独特の文化を築いたマヤの人々は、
一方で生けにえを捧げる残酷な習慣をあわせ持っていた。
だが、その文明も、今では密林の奥深くへと埋もれている。
アドベンチャーゲーム
STONE WALKERS
ストーンウォーカーズ
9月20月
発売予定!
定価 5,800円(税別)
キャスト
ランディ 田中 秀幸
クリス 横山 智佐
ちひろ 小森 まなみ
梨花 八木田 真樹
カバニ・パルマ 瀬谷 ニーナ
~他~
SUNSOFT サン電子株式会社
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-13-20 栄センタービル4F
TEL. (052) 252-2241
サンソフト公認ファンクラブ「アクアリズム」会員募集!!
会報誌・イベントなど盛りだくさん!! 入会希望の方は、下記の宛先に"90円切手を6枚"同封し、
住所・氏名・電話番号をご記入の上郵送にてお申し込みください。
[宛先] 〒162 東京都新宿区揚場町1番3号 グロリアビル5F サン電子株式会社「アクアリズム」事務局まで
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

格闘無敵



格闘無敵

斬！ 斬！ 斬！ 斬！
白刃きらめく月光の元、貴方の知らない戦いが始まろうとしている！
新たな恐怖と興奮、そして他に例えようのない感動を知るために、戦いが始まろうとしている！
踏み砕くその足が、全ての第1歩を刻む！
戦いは始まっている……

ブシドーブレード
にとうしんでん
サムライスピリッツ

イラスト／伊藤勇太

東京ゲームショウ出展ソフト

ブシドーブレード BUSHIDO BLADE™

ブシドーブレード BUSHIDO BLADE

ジャンル	3D対戦格闘	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	未定
発売日	96年冬予定		

少しずつ内容が明かされていく異色の武器モノ格闘ゲーム『ブシドーブレード』。『トバル』についてくる体験版にはこのゲームのデモCGムービー(実際の戦闘シーン含む)も入っているので要チェックだ!!

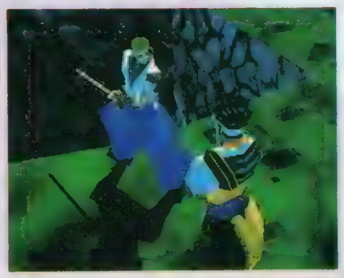
3種類の構えを使い分け、勝負に挑め!

16歳の広島男児、参戦!



この『ブシドーブレード』は、今までの3D格闘とは明らかに異なるコンセプトを持つゲームだ。それは、残り時間表示や体力ゲージが存在しないという見た目の部分でもわかる。しかし、それ以上に注目してもらいたいのが「両者の間合いを重視し、一撃必殺を理想とする」という部分なのだ。つまり、間合いやタイミングによっては、わりとシンプルな攻撃であっても、戦いに勝つことができるというわけ。

また、各キャラとも3種類の構えを取れることも明らかにされた。攻撃しやすそうだがスキも大きそうな上段、どんな状況にも対処しやすそうな正段(中段のこと)、そしてトリッキーな動きを見せることになりそうな下段。これらの使い分けも勝負のポイントとなってきそうだ。



▶下段の構えのブラック・ロータスを追い詰める、正段の構えの風門。

これが4人目の剣士だ➡

辰美 たつみ

本名は竹科辰美。視力が悪いため、ふだんはメガネをかけている(戦闘時にはコンタクトレンズを使用)。彼は本来、暗殺者集団「陰」のメンバーではないのだが、あることがきっかけとなり今回の騒動に巻き込まれてしまった。体つきはかなり華奢だが、強さに対する願望や探求心が強く、それが彼を「陰」とも互角に戦えるほど強くしたのであろう。

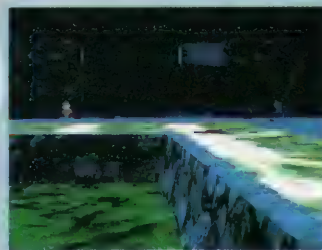
日本、広島出身。16歳。

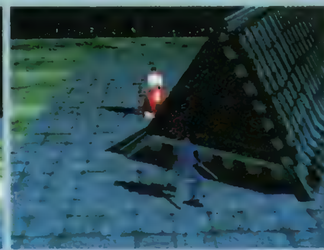


新フィールド紹介!!

『ブシドーブレード』では、昔、〝陰陽の迷ひ城〟と呼ばれていた城跡を舞台に戦いが繰り広げられていく。この「広大な城跡」というワールドを構成しているのは、いくつも存在するフィールド。今回が初紹介となる、月明かりの下で全体的に青っぽく見えるフィールドも、そんな中のひとつなのだ。

ただし、一口にフィールドといっても、細かく見ていくと実に様々な地形があることがわかるはず（ここにも壊れた家屋や段差、壁に囲まれた袋小路、深い穴といった要素が散りばめられている）。これらの地形をうまく利用することで戦いを有利に進めることもできるから、フィールド内の地理はしっかりと覚えておきたい。

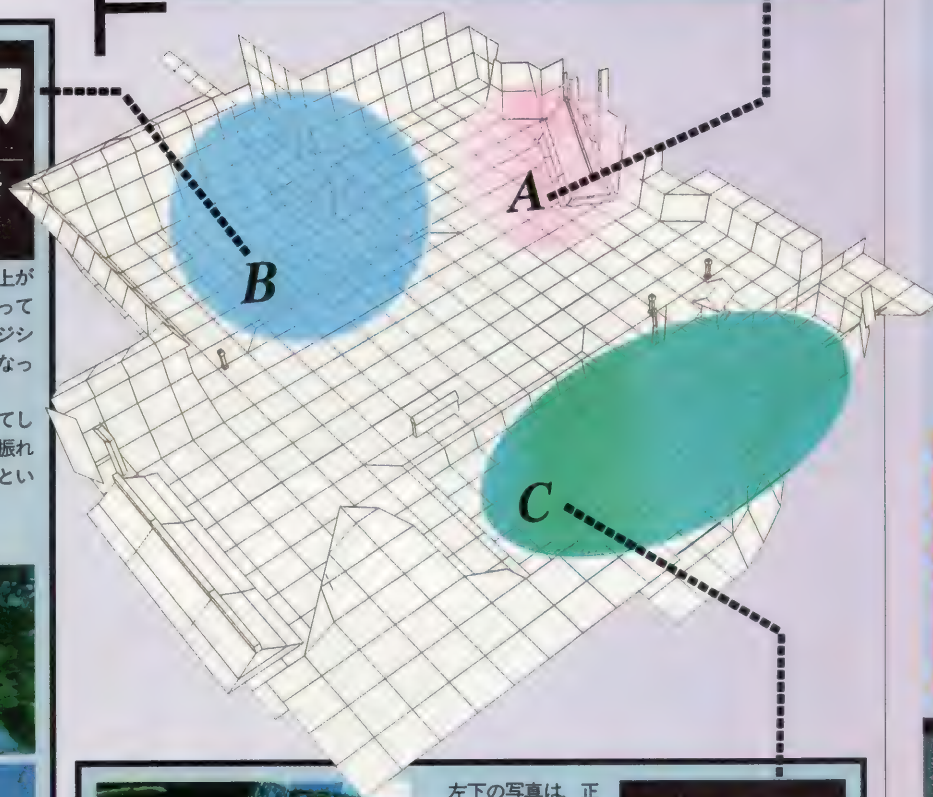




Aエリア
壊れた家屋があるぞ!

壊れた家屋（屋根こそほぼ原形を留めているものの、その他の部分はどうなったのか不明）が目を引くエリア。写真を見る限り、単なる障害物でしかないようだが、もしかするとこの家屋を利用した攻撃も可能なのかもしれない。

ロングショットの写真は、Bエリア方向から家屋を見たところ。かなり高い段差がついていることがよくわかる。

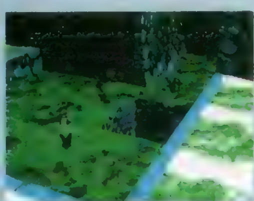


Bエリア
穴や袋小路があるぞ!

段差や袋小路があるエリア。上の段と下の段に分かれて対峙している写真を見ると、戦っている最中に段差を登り降りすることができるようだ。

また、一段低くなっている部分には、底が見えないほど深い穴も開いている。もしここに落ちてしまったら、どうなってしまうのだろうか？　這い上がることはかなり難しそうなので、落ちた時点で負けになってしまうのかもしれない。この穴の近くで戦うときは、ポジション取りがかなり大切になってくることだろう。

袋小路に追い詰められてしまった場合、剣を自在に振れない（壁に当たるため）という状況も出てきそうだ。





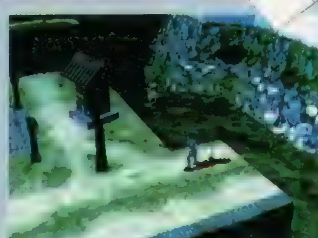




Cエリア
段差や穴があるぞ!

左下の写真は、正段の構えを取る辰美が上段の構えを取る風門を追い詰めているように見える。2メートル近い段差があるだけに、突き落とされてしまったらそれ相応のダメージを受けることになりそうだ。落ちた直後も、体勢を立て直す前に、上の段から追い打ちをかけられてしまうかもしれない。

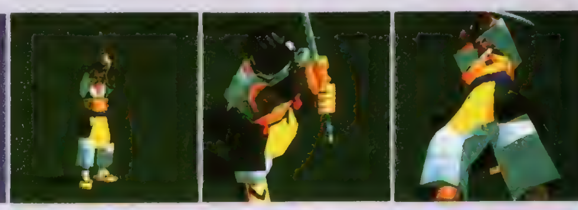
下の段の奥にはBエリア同様、穴が開いていることが判明している。こちらの穴は袋小路の先にあるため、うまく追い詰めていけば、相手を穴に落とすことも不可能ではなさそうだ。





キャラクターは上段、正段(中段)、下段の構えをとれるのだ!

上段の構え

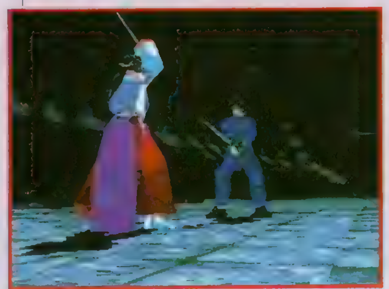


正段の構え



下段の構え





格闘ゲームというと、ファイティングポーズが決まっているのが普通だった。しかしこのゲームは武器モノ格闘だけあって、いくつかの構えを自在に使い分けることができるのだ。さらには、異なる構えから同じ技を出すことも可能だという。両者の構えによって、攻撃や防御の際に有利不利が出てくるのかも?

上段の構えからの攻撃パターン

上段からの 左"袈裟斬り"

相手の左肩口から胴体の中心部に向かって剣を振り降ろす、もっとも豪快な攻撃方法。重力に逆らわずに剣を出すため威力はかなり高そうだ。しかし、斬りかかるまでの間、自分の胴体がスキだらけになるのが気になるところ。



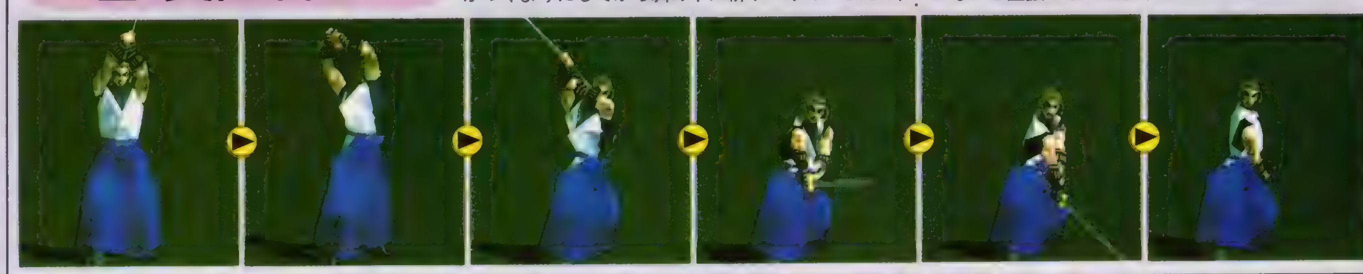
上段からの "薙はらい右胴"

真上に構えた剣を腰のあたりまで降ろしつつ横に倒し、その体勢から水平方向へ横なぐりに剣をはらうのがこの技だ。剣はテニスのスイング(バックハンド)にも似た軌跡を描き、広範囲に渡って攻撃できるのがポイント。この技で大ダメージを与えるには、かなり相手に接近する必要がありそうだ。



上段からの 左"真直斬り"

上段に構えたところからさらに剣を引き、思い切り反動をつけて真下に斬りつける技。剣を右の肩にかつぐようにしてから斜め下に斬りつけているため、相手の頭部左側に当たることになる。袈裟斬りよりも鋭角的な軌跡を描くため、正面に相手をとらえていないと空振りしてしまうことだろう。



正段(中段)の構えからの攻撃パターン

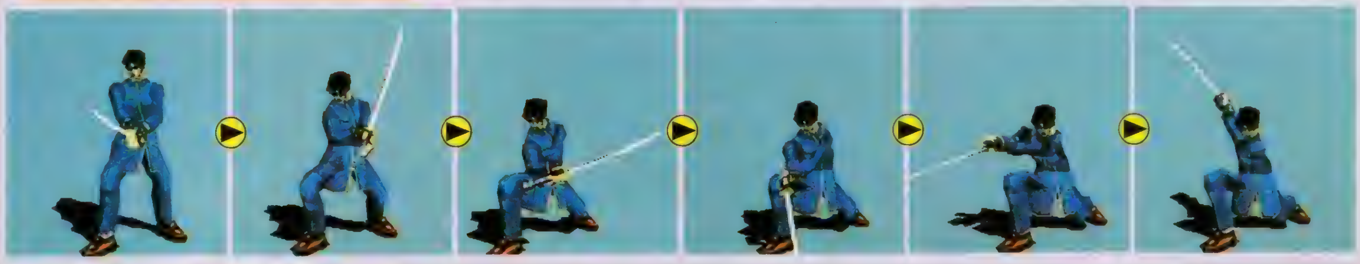
正段からの "薙はらい左胴"

剣を右後方へ引き、そこから正面を通って相手の左胴から振り抜く技。野球ファンならば「神主打法を使う落合（巨人）が、外角球を1塁側スタンドにカットするような動き」という例えで、わかってもらえるはず（笑）。



正段からの 右"足はらい"

まず最初に、腰を深く落としつつ剣を左後方へと移動させる。そしてその体勢から相手のスネあたりを目掛けて剣を横に振るう（最後は腰の回転そのままに跳ね上げる形になる）というのがこの攻撃だ。相手が間合いを詰めに来るところにタイミングよく出すと、かなりの効果が期待できそう。

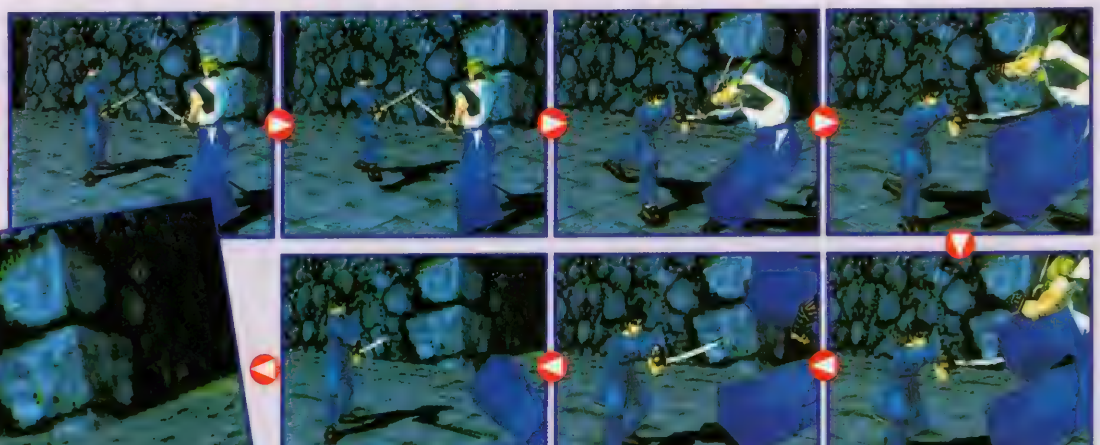


正段からの 左"袈裟斬り"

上段にも存在している「左"袈裟斬り"」を、正段から出しているのがこれ。構えている位置が異なるため上段のときとは違い、一度剣を上の方に移動させている点に注目してもらいたい。それぞれの2枚目の写真での剣と頭の相対位置が、上段と正段との違いをそのまま表しているといえるだろう。



実際のバトルではこうなる!





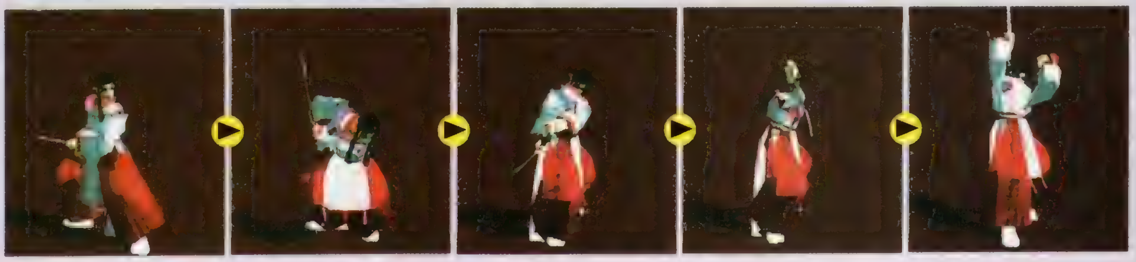
辰美の正段からの"突き"

上は辰美がブラック・ロータスに対して突きを決めている連続写真。両者とも正段の構えで間合いを計っていたが（1枚目）、チャンスと見た辰美が右足を大きく踏み込み（2〜3枚目）、そのまま体重の乗った突きを繰り出している。まさに「一撃必殺」という表現がふさわしい、見るからに痛そうな攻撃だ。

下段の構えからの攻撃パターン

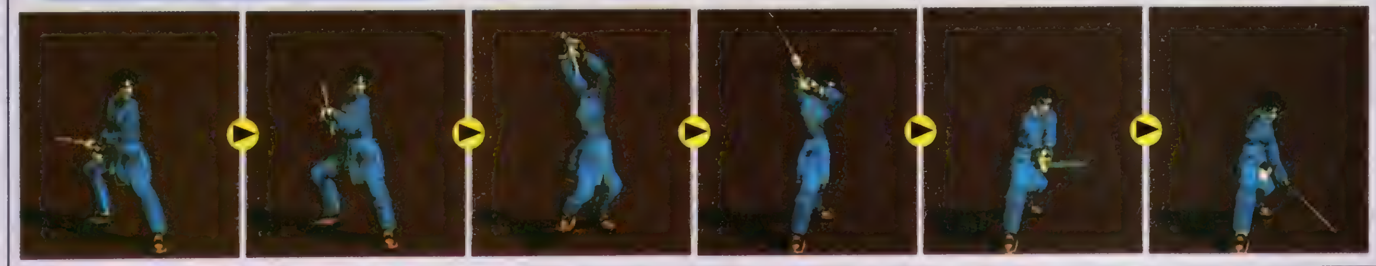
下段からの "上方斬り"

剣を後方にたずさえた下段の構えから、前方に向かって大きく跳ね上げるように斬りつける技。やや窮屈なポーズを取ることもあって、一度相手から視線を離してしまう（2枚目）ものの、奇襲攻撃として役立ちそうな攻撃だ。



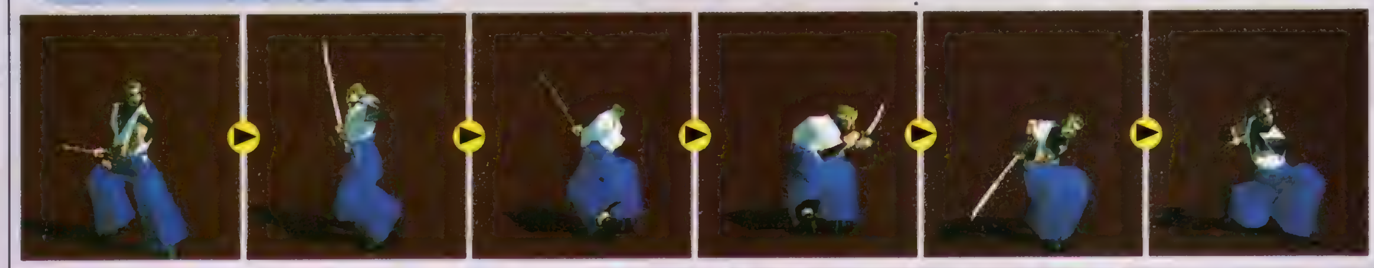
下段からの 左"真直斬り"

上段のところでも紹介している真直斬り。だが、下段から出すとこのような動きになるのだ。一度、頭上に振りかぶる必要がある関係で、ハンマーを打ち降ろすような（あるいは餅つきをするような）フォームになっているのがわかるだろう。なお、3枚目以降の動きは、上段からのものとまったく同じだ。



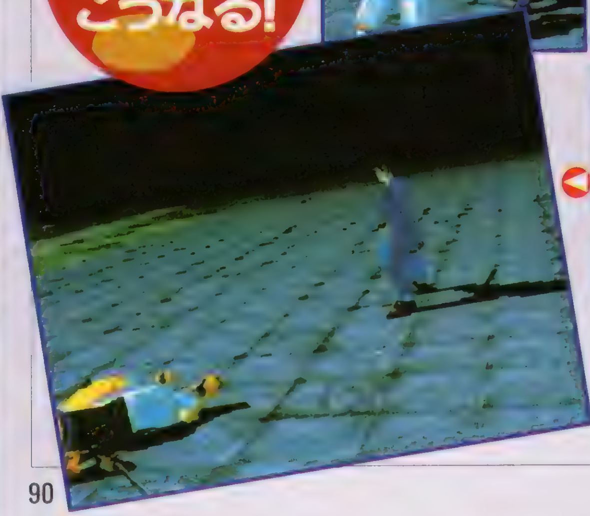
下段からの 右"回転斬り"

その名の通り、自分の体を軸にして1回転しつつ剣を振り回すという技。途中で相手に背中を見せるためタイミングが悪いと無防備なところを斬られてしまうだろうが、遠心力を生かした攻撃自体はかなりの威力が期待できる。低い体勢でグルリと回転するため、相手を戸惑わせることもできそうだ。



実際のバトルではこうなる!



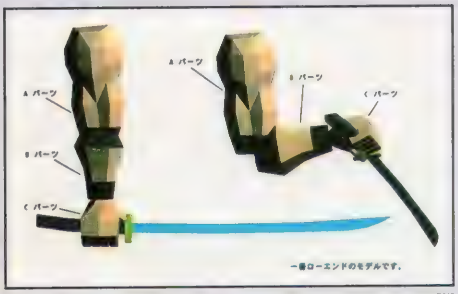


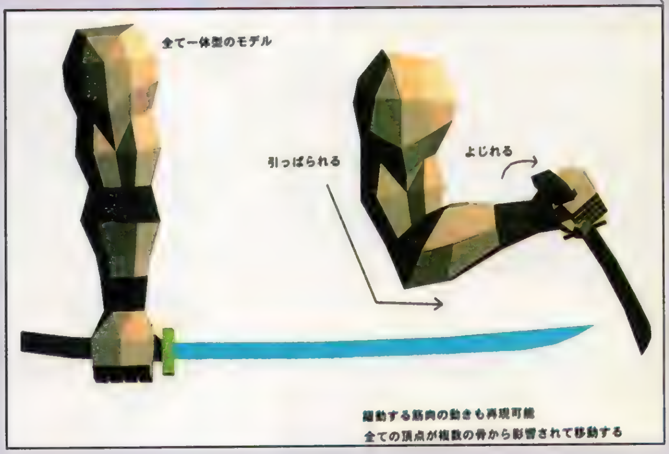
辰美の下段からの"上方斬り"

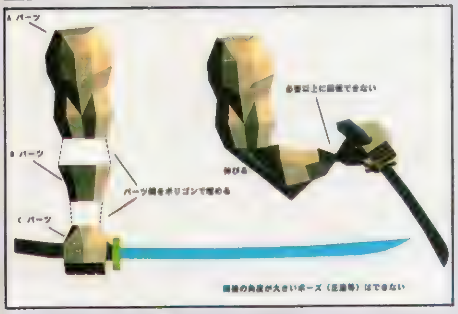
このページの一番上でも紹介している上方斬りを、辰美が風門に対して決めているのがこの連続写真だ。上段に構えている風門の懐にもぐりこみ、そのまま一気に剣を跳ね上げているのがわかるだろう。最初の踏み込みでかなりの距離を移動しているため、やや離れた位置からもクリーンヒットさせることができる。

『ブシドーブレード』のキャラクター構造はこうなっている!

▶各パーツをつなげただけという、もっともシンプルなモデル。関節を曲げたりすると、ぽっかりと空間ができてしまうのが特徴。







▲パーツとパーツの間をポリゴンで埋めることで、見た目の不自然さを抑えているモデル。従来の3D格闘でおなじみの方式。
◀「BB」で使われているのは、この一体成型を採用したモデル。人体そのままの構造を再現でき、関節を曲げても違和感がない。

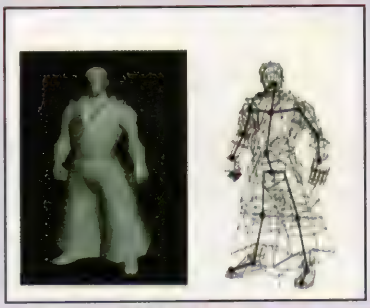
このゲームは3D格闘だけあって、すべてがポリゴンで形作られている。しかし細かく見ていくと、高度な技術が使われていることに気づかされるはずだ。

左のCGを見てほしい。これは人体などをポリゴン化する際の代表的なモデルを紹介したものだ。ここで挙げられている3種類のモデルのうち、右の2種類が従来の主な3D作品で使われていたモデル。これらが人間の体を正確に再現しているとはいえないことがわかってもらえるだろう。

一体成型の採用で体形がリアルに!

一方、この『BB』に登場するキャラクターたちは、一体成型タイプのモデルで作られている。これにより、関節を大きく曲げたり、ねじったりしてもまったく違和感のない、見た目も自然なキャラクターとなっているのだ。

右で紹介しているのは、一体成型タイプのモデルに様々なポーズを取らせた写真。ひざやひじ、腰といった関節が自然に曲がったり、ねじられたりしていることが一目瞭然だろう。バラエティに富んだ地形や攻撃方法だけでなく、このような細かい部分にもぜひ注目してもらいたい!



▶ベースモデル（左の写真）に赤いラインを入れたもの。立ちポーズとしゃがんで腕を上げているポーズとのラインの位置の違いに注目！ねじれている部分もきれいに表現されていることがわかるだろう。







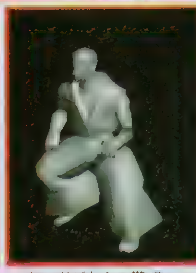
▲剣を振る動き。ひざや腰も自然に曲がっている。



▲ガッツポーズ。肩やひじのねじれている部分に注目。



▲複雑なポーズだが、関節に不自然なところはない。



▲右ひざが丸みを帯びつつ曲がっているのがポイント。



▲正座しているところ。ひざや腰の曲がり方も自然だ。

『BB』プログラマー、松浦則政氏のコメント



開発の立場からすると、キャラクターへの思い入れはすごく強いものなんですよ。顔はもちろんですが、肉体も自分たちが作って動かしているものですから。その自分たちのキャラクターの首や肩、ひじ、といった関節部分が、ある意味でごまかしでできてしまうことに、なんというか抵抗感みたいなものがずっとあって、いつかちゃんとした形で作ってやりたいと前々から思っていたんですよね。今回、それが実現できて大満足です。

技術的にはけっこう難しい部分がありまして、とりあえず動くようになるまでに1カ月近くかかりました。特に、複数の骨からの影響を適切に計算させるアルゴリズムですとか、計算量が従来の方式の倍以上になってしまうのを、いかに高速化できるか、といったところがポイントですね。

これからは、この一体型のモデル成型がより生きるような表現も演出的に加えていけたらな、と思ってます。まだ秘密ですけど。

独☆占 インタビュー付き

初公開のバトルシステム



にとうしんでん



全8キャラがついにそろい、新システムも続々明らかに…！　今回はそれらの最新情報をドド〜ンと紹介だ。

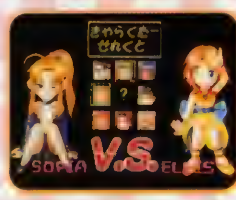
にとうしんでん

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	未定
発売日	9月予定		

東京ゲームショウ出展ソフト

超 注目の情報をピックアップ大公開！

9月発売に向けて着々と開発が進行している『にとうしんでん』。今号ではついに、全8キャラがすべて出そろった。個性的なキャラたちがかつてないほど、おかしな（？）武器を使って闘うコミカルバトルに今から期待せずにはいられないぞ。また今回の独占インタビューにより謎に包まれていた格闘システムについても新事実が判明。そちらも注目！



◀全8キャラがついにそろった。その中心は誰？



◀各キャラの声も入ったぞ。もうしゃべりまくりで大感激！

開発スタッフに直撃インタビュー

ゲーム開発秘話がいま明かされる…！

企画・制作担当の木村昭彦氏に独占インタビュー！『にとうしんでん』のウラ側が見えてくるかも。



タカラCS事業部
『にとうしんでん』制作担当
木村昭彦氏

雰囲気のギャップを楽しんでほしい！

――そもそも『闘神伝』シリーズを2頭身キャラで作ろうと思ったきっかけは…？

木村氏（以下木）：『闘神伝』のデフォルメタイプは、実は前々から考えてたことでして…。でも単にキャラを縮めただけというのはやりたくなかったんですよ。やるからには何かできないかな〜と思ってまして。で、いろいろ考えているうちにSの「マイム」という機能を使えばキャラを伸び縮みさせて面白い表現ができるとわかりまして。それに…作り出のようと……。でもどうせ作るなら、いままでのシリーズのハードなイメージも変えちゃって、逆にそのギャップを楽しんでもらえればいいかなと思い、こういう感じに仕上げたんです。

テム&新キャラを直撃だ!!



リカ

▶クラス／1年F組
▶使用武器／ぴこぴこハンマー
▶所属／文系（文芸部）
▶出し物／特にナシ

フランス人の父と日本人の母を持つ(リカちゃん人形と同じ!?) 女の子。しっかりもので頭が良く「イヤなものはイヤ」というハッキリした性格をしている。また、好奇心が強く行動派でもある。

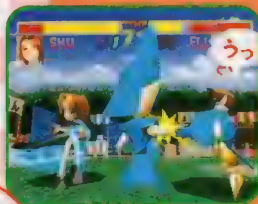


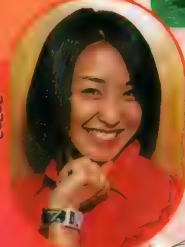
C.V 高橋里華

[illegible]

シュウ

▶クラス／1年H組
▶使用武器／[illegible]、シェンスウイ
▶所属／[illegible]
▶出し物／特にナシ





守護霊のような存在の「シェンスウイ」を使って戦う謎の呪師。降臨術の儀式のため、実験材料（生け贄）となる人物を捜して学園内を歩き回っている。



▲▶攻撃ポーズはもちろん、ヤラレポーズも愛嬌たっぷり！ ハンマーを使った攻撃も多彩で、すっごくカワイく仕上がっているぞ。勝ちポーズも必見なのだ。

リュウジ



▶クラス／1年F組
▶使用武器／[illegible]
▶所属／ナシ
▶出し物／ナシ



不良健康優良児という一風変わった少年。本来なら、リーダーシップをとれるタイプだが、どんなことにも無気力、無関心。まったく行動的ではない。学園内をいつもフラフラしているようだ。



C.V 子安武人

[illegible]

ガードできない!? それにかわる新システムとは…



◀敵の[illegible]が、勝[illegible]

――ゲームシステムの話になりますが、ガードができないようなんですが…。

[illegible]でのガードというものは排除してあります。従来のガードシステムだと「待ち」の状態になったりして「動きのあるゲーム」の流れが止まってしまうことがありま[illegible]したくなかったんで… [illegible]はガードのかわりに「[illegible]」という動作をボタン1つででき[illegible]れが決まると、攻撃側[illegible]攻守が入れ替わってしまうのです。このシステムだと一方的に[illegible]ということがなくなり、攻撃側と[illegible]タイミングを測りながら、緊張感のあ[illegible]が楽しめるようになっています。より奥の深い[illegible]

――どうもありがとうございました

▶[illegible]





サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月予定		2P対戦可

東京ゲームショウ出展ソフト

2つの剣質の違いを覇王丸でチェック!

修羅

基本的に修羅と羅刹の剣質の差は、必殺技の種類の違いのみ。通常技はほとんど変わらない。覇王丸を例にすると、通常技、必殺技が使いやすいので、バランスのとれた戦いやすいキャラといえるだろう。修羅モードでは空中から攻撃できる新必殺技が増えている。その技を使いこなせれば、かなり強力なキャラになる。初めて覇王丸を使うという人には、修羅モードの方がオススメだ。









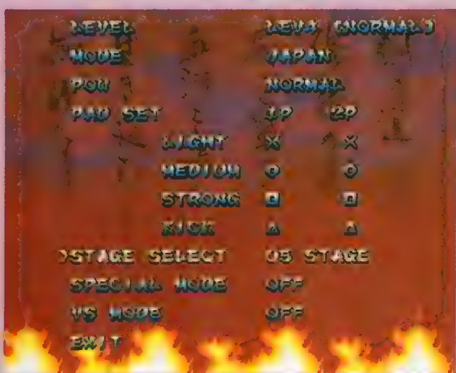


羅刹

通常技は修羅モードと同じだが、必殺技が2種類以外全部違う。その必殺技は、通常技のあとにコマンドを入力するものや、キックを使ったものなど、使いづらいものばかり。羅刹の覇王丸を使いこなすには、かなりテクニックを必要とする。それゆえ、羅刹は上級者向けといえる。通常技に必殺技をからめた連続攻撃を狙おう。

PSオリジナルモードで楽しもう!

最近の格闘ゲーム同様、このゲームのオプションもなかなか充実しているのだ。COMの強さやコントローラの設定はもちろん、ネオジオのゲームにはおなじみの、画面の文字のセレクト（日本語、英語、ポルトガル語、スペイン語から選択）なんかも完璧に移植されているぞ。またこのゲームでは、オプションで2P対戦プレイ専用のモードに切り替えられる。これは、友だちと続けて対戦したいときには便利だね。そして、注目のPS版オリジナルのモードは右の2つだ。





▲この技が決まると、相手は武器を落としてしまう。イッキにケリをつけよう！

SPECIAL MODE スペシャルモード

まず1つ目が、スペシャルモード。これをONにすると、L・Rボタンを4つ同時に押すだけで、強力な武器飛ばし技が簡単に出せるようになるのだ。面倒なコマンドなしで出せるので、初心者以外にも対戦時のハンデとして重宝しそう。ただし、技が出せる条件は通常の場合と同じ〝怒りゲージMAX〟状態だけなので注意しよう。

STAGE SELECT ステージセレクト

2つ目がステージセレクト。これはその名の通り、COM戦を何人目から始めるかを決められるもの。いきなり中ボスの黒子（闇キャラ）はもちろん、ボスの斬紅郎とも戦えるのだ。さらにはなんと、エンディングだけを見ることだって可能。これは便利！



◀6ステージ目に設定すると、黒子登場。この黒子が同キャラに変身する。



▶ちなみにリムルルでクリアすると、スタッフロールの曲が歌になる！

『サムライスピリッツ』がRPGに!
真説サムライスピリッツ武士道烈伝





高い人気を誇る、剣豪格闘ACT『サムライスピリッツ』シリーズ。その独自の世界観を生かして、今度はRPGになった！ ストーリーは全部で3種類用意され、3つの機種にはそれぞれ違ったストーリーを収録。すべてのストーリーを体験したとき、キミは『サムライ』のすべてを知る。ネオジオCD版は9月発売予定。PS版、SS版は年末発売予定だ。







SS版 邪天降臨之章 / 魔都封滅之章

PS版 妖花慟哭之章 / 魔都封滅之章

ネオジオCD版 邪天降臨之章 / 妖花慟哭之章

※「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」の画面写真はネオジオCD版のものです。

 イラスト／しろー大野



"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。
PlayStation
The Future Is Now
SNK
真打ち登場!!!
侍魂、プレイステーションに見参。
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
TM
©SNK 1995
プレイステーション版
[サムライスピリッツ斬紅郎無双剣]
8月発売予定/価格5,800円(税別)
◆インターネットで最新情報 SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
祝! SNK参入 バーコードを送れ!キャンペーン
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」と「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」
の2タイトルを買うと、"豪華オリジナルイラスト集"が抽選で3,000名に当たる!
プレゼント内容:SNKスペシャルアートブック(完全オリジナルイラストも収録)
●応募方法:「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」と「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」の2タイトルのソフトラベルに印刷されているバーコード部分を切り取って
官製ハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を明記のうえ、下記の宛て先までお送りください。
●宛て先:〒107 東京都港区赤坂8-1-22 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 「バーコードを送れ!キャンペーン」係
お問い合わせは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL.03(3475)7444まで。
9月末消印有効
発送をもって発表にかえさせていただきます



電撃ＰＳはＲＰＧの味方です
G.G. RPG
レッツゴー
ＲＰＧがやりたいです
しかも楽しいＲＰＧが
うっかりしてると
泣き出してしまいそうな
ＲＰＧがやりたいです
ファイナルファンタジーⅧ
ヴァンダルハーツ
ＲＰＧカタログ

体験版から探る

ファイナルファンタジーⅦ

ジャンル	RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

東京ゲームショウ出展ソフト

FINAL FANTASY Ⅶの真相

ファイナルファンタジーⅦ

『TOBAL No.1』に同梱の『FFⅦ』体験版をついにプレイ！　でも、体験版で味わえるのはほんの一部。キャラクターや世界観など、気になる部分を取り上げて本編ではどんな広がりを見せてくれるのか探ってみよう。



レッドⅩⅢ

謎の動物キャラ

体験版には登場しない。現時点では、その素性はまったくの謎となっている。

バレット

アバランチのリーダー格

正義感の強い巨漢。クラウドに不信感を抱いている。

エアリス

スラムに咲く華

スラム育ちながら、上品な花売り娘。主に回復魔法を得意とする。

クラウド

他人に無関心な傭兵

自己中心的で、ひどく無愛想なのは体験版からもうかがえる。背負った大剣での直接攻撃を得意とする。

CHARACTER

すでに発表されている4キャラのうち、3人を操作可能！
さらに新キャラの登場はあるのか？

キャラクター

体験版で操作できるのは、クラウド、エアリス、バレットの3人。とはいえ、あくまでも体験版であるため、本編でも最初からこの3人のパーティであるとは限らないのだ。また、「Ⅶ」では、「Ⅵ」同様、多くのキャラから自由にパーティを編成できるようになるらしいので、当然新たなキャラの登場の可能性もありうる。今のところただ1人の女性（エアリス）が清楚なお姉さんタイプなので、他に少なくとも1人、若い活発なタイプの少女が登場しそうだ。2人の女性がヒロインの座を争うのは、今や『FF』シリーズにはなくてはならない要素となっているからね。



◀パーティ編成が最大3人というのは間違いないぞ。

BATTLE

新登場、LIMITゲージの溜め方が重要だ！

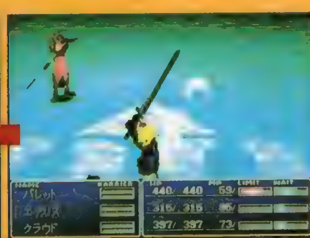
戦闘



↑LIMITゲージを溜める

▲LIMITゲージが最大になると…





▲戦闘コマンドは各キャラ4つ。エアリスの〝しょうかん〟など、キャラ専用のコマンドも。

▲カメラアングルは自動切り替え。目まぐるしく変化していく。



→必殺技炸裂

▶必殺技のコマンドが登場するのだ。

戦闘に関しては、その常識破りな迫力と美しさを体験版で十二分に経験できる。戦闘シーンに入る際のアクセスの速さも特筆ものだ。システムは、ほぼ過去のシリーズを継承しているので、非常にわかりやすいものになっている。また、「Ⅶ」で初登場の〝LIMITゲージ〟は、敵の攻撃を受けるたびに溜まっていき、MAXになるとMP消費なしで必殺技を使用できる。この間、通常攻撃はできなくなるが、〝防御〟などで次のターンに回すことも可能。また、溜まったゲージは次の戦闘まで持ち越されるので、ボス戦まで温存しておくこともできるぞ。

WORLD

退廃的なムード漂う『Ⅶ』の世界。
どんな広がりを見せてくれるのか?

世界

体験版で登場する魔晄都市ミッドガルは、列車やロボットが登場するなど、かなり近代的な雰囲気の街となっている。さらに、火薬や銃器も登場するので、「Ⅵ」のときよりも文明の進んだ世界であると思われる。

しかしその一方、本編にはロケット村のような、のどかな村の登場も確認されているところを見ると、近未来的な世界とファンタジー的な世界がミックスされた世界であると推測できる。まだ近代化されていない街や村などの登場もありそうだ。



魔晄都市ミッドガル

かなり機械化の進んだ、近代的で巨大な街。その一方、街の下層ではスラム化が進んでいる。



ロケット村

古びたロケットのすそ野に開けたのどかな村。そのアンバランスさがかなりいい感じを出している。



海底宮殿

海底に沈んでいると思われる、古びた宮殿。魔晄都市ミッドガルとはうって変わって、かなりファンタジー色が強くなっている。



神羅カンパニーとは?

魔晄都市ミッドガルを拠点にする巨大企業。ミッドガルでは絶大な力をもち、[illegible]

VEHICLE

列車とチョコボ以外の乗物は?
おなじみ飛空艇の登場はあるか?

乗物

イベントで登場した巨大な列車以外にも、オープニングでは街の中を車やバイクが走り回っている。本編では、主人公が車やバイクに乗る姿も期待できそうだ。また、体験版には登場しないが、シリーズではおなじみのチョコボの登場もすでに発表されている。ということは、シリーズにはなくてはならない、飛空艇の登場も期待できる。この世界観での飛空艇となれば、かなりの高性能になりそうだ。



チョコボ

おなじみ平地をひた走る鳥、チョコボ。今回は、ただの乗物ではない可能性も?



列車

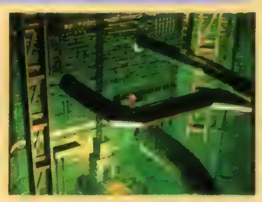
最初のイベントで乗る列車。その後も登場するのだろうか?

要チェック 体験版と本編の違いは——?

体験版ではメニュー画面が削られているので、移動中に回復魔法を使うことができない。おかげでちょっと難易度が高くなっているが、本編では当然使えるので安心しよう。

また、最初のパーティ編成も、本編ではこの3人ではないらしい。最初からエアリスがいるのは、体験版だけのサービス。本編ではもう少し後になって登場するらしいぞ。

メニューが省略されている

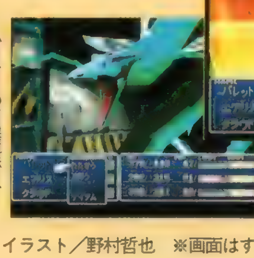


▶メニュー画面がないので、回復魔法やアイテム使用は戦闘中に行わなくては。

エアリスはサービス♥



▲エアリスの登場はかなり後。3人の初期レベルも、本編よりもかなり高くなっているのだ。



▶いきなりの召喚魔法も、体験版だけのサービス。惜しまず使おう。

 イラスト/野村哲也 ※画面はすべて開発中のものです。

話題のS・RPG超大作のイベントシーンを初公開!!

ヴァンダルハーツ

失われた古代文明

この秋、発売されるS・RPG超大作『ヴァンダルハーツ』。いよいよ今回は序盤のイベントシーンを紹介するぞ。重厚かつ複雑な人間ドラマをじっくりチェックしてくれ!!

東京ゲームショウ出展ソフト

ヴァンダルハーツ
失われた古代文明

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	10月25日予定		

ACT:1 旧王朝貴族の居住区「ドブル」にて暴動が発生!!

今回紹介するのは、ゲーム最初の戦闘をクリアした後のイベントシーンだ。"暴動発生"の知らせを受けたイシュタリア警備兵団の精鋭、アッシュ、キース、ホセの3人は、事態を収拾すべく、現場である旧王朝貴族の強制居住区、「ドブル地区」へと向かう。そこで3人が見たものは……というのがこのイベント前のあらすじだ。それでは気になるストーリーを、じっくり見ていこう。





イシュタリア警備兵団の精鋭

アッシュ

キース

ホセ

序盤の味方ユニットはこの3人!!

イシュタリアの治安を維持する、警備兵団16小隊のメンバーたち。この小隊はアッシュ、キース、ホセが中心となって構成されている。3人はゲームの序盤からユニットを組し

▲▶まるで楽しむかのように非人道的な制圧を行うクリムゾン部隊。彼らの背後には絶対的権力を持つヘル・シュバイツがいるのだ。

1 強制的な武力制圧を行うクリムゾン部隊…

ドブル地区に到着したアッシュたちが目にしたのは、クリムゾン部隊が暴徒たちを虐殺している悲惨な光景だった。クリムゾン部隊とは、正式名を"対テロリズム特別治安維持部隊"といい、国防省長官ヘル・シュバイツが創設したエリート戦闘集団である。しかし、命ごいをする者をも容赦なく殺す残虐さに、3人は強い憤りを感じるのだった。





とまどうアッシュたち…

◀ドブル地区に到着した3人。クリムゾン部隊による残虐な制圧ぶりに、ただただ愕然とするばかり。

2 "クリムゾン"のリーダー、ケインが登場!!

同じ警備団という立場上、どうすることもできず、ただ事の成りゆきを見守るしかないアッシュたち…。やがて暴動の制圧が完了され、部隊の中心人物らしき1人の男が、アッシュたちの前に現れる。この男こそ、クリムゾン部隊のリーダーであり、国防省長官ヘル・シュバイツの息子でもあるケインであった。アッシュの存在に気がついたケインは「裏切り者の息子が小隊長とは…警備兵団も人材不足と見えるな」との罵声を浴びせると、教会に立てこもっている残りの暴徒たちの制圧を3人に押しつけ、その場を立ち去るのであった。



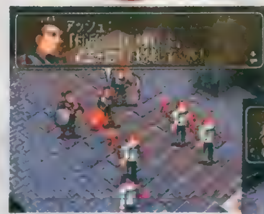
▲クリムゾン部隊のリーダーであるケインとアッシュは、因縁めいた関係らしい。

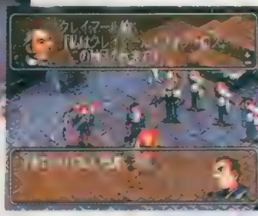
ACT:2 残党を話し合いで制圧したアッシュたち…しかし!!

今回の暴動は、最近多発する謎のテロ活動を、ドブル住民のしわざに違いないと決めつけた政府が、ドブル地区の強制捜査にのり出したために起こったものだった。しかし、穏健派として知られる彼らがテロなどを起こすとは信じられないアッシュたちは、彼らを説得し、投降させようと教会へと向かう。実はその間にも、教会に残る暴徒たちが呼び寄せたと思われる召還獣との戦闘があるのだ(CHECK 1参照)。また、戦闘中のアッシュたちの会話からも、今回暴動を起こしたドブル住民たちの素性がうかがい知れるようになっているぞ。

1 事件解決!?

教会に侵入したアッシュたちは、暴徒たちの説得に成功する。これで解決したかに見えたのだが……。





▲▶アッシュの誠意ある説得に、暴動の首謀者クレイマール伯は降伏する決意をする。



冷酷無比な部隊"クリムゾン"のリーダー

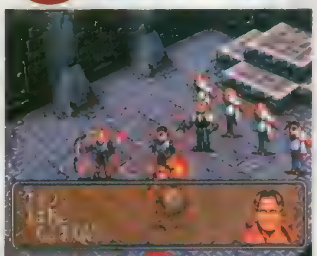
ケイン

アッシュの前に立ちはだかるライバル

「対テロリズム特別治安部隊」、通称"クリムゾン"のリーダー。国防省長官ヘル・シュバイツを父に持つことをいいことに、かなり非道な行為を行っている。

2 再び、ケイン率いるクリムゾン部隊が!!

暴徒たちが説得に応じ、武器を捨て投降しようとした瞬間、再びケイン率いるクリムゾン部隊が現れ、強引にこの場の指揮権を奪ってしまう。そしてケインは、説得に応じた暴動の首謀者クレイマール伯を残し、他の暴徒たちを「殺せ!」と部下に命じる。武器を持たない暴徒たちは次々と虐殺され、あっというまに教会の中は血の海と化してしまう。あまりの非道ぶりに、アッシュはたまらずケインに向かって剣をかまえる!!





▲▶突如、教会に出現したケイン率いるクリムゾン部隊。彼らはクレイマール伯以外の暴徒をみな殺しにしてしまう。



3 クラウスが仲裁に…

ケインも剣を抜き、あわや決闘かと思われたが、警備兵団長のクラウスが2人の間に割って入り、争いには至らなかった。だが、これにより両者の確執は、さらに深まっていくのだった。



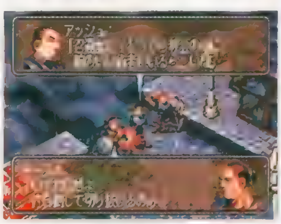
思わず引き込まれていくストーリーのココをチェック!!

CHECK! 1 ストーリーの流れにそって3D戦闘がはじまるのだ!!

イベントシーンから、画面の切り替えなしに戦闘シーンに移行する。これがとてもスムーズに行われるので、プレイヤーは知らず知らずのうちにストーリーに引き込まれてしまうのだ。



召還獣あらわる!!

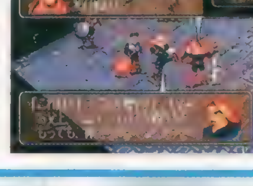


▲教会に向かう途中で召還獣に行く手を阻まれたアッシュたち。この写真の場面から即、3D戦闘へと入ってゆくぞ。ストーリーの流れを切らない見事な演出なのだ。

CHECK! 2 イベントの会話の中にも複雑な人間関係が…

ストーリーに引き込まれてしまう要素の1つとして、キャラどうしの会話も見逃せないポイントなのだ。写真のやりとりを見てもわかるように、登場キャラには複雑な人間関係が存在しているぞ。そして、それらの人間関係が重なりあって、ストーリーの真のテーマが浮かび上がってくるのだ。だから、セリフの1つたりとも流して見てはいけないぞ。





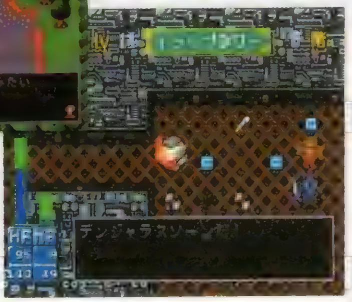
▲クラウス警備兵団長に対してでも、喰ってかかるケイン。両者間にも、なにやら深い関係があるのかも?

幻の秘宝を手に入れるため

「王宮の秘宝　テンション」はターン制で進行する、いわゆる「ローグ」タイプのＲＰＧ。足を踏み入れるたびにマップが変わる７つの迷宮を探索し、幻の秘宝を目指すのだ。しかも、町の中で情報収集しながら迷宮の入口を探したり、各迷宮の最下層に棲むドラゴンを倒して次に進むためのカギを手に入れたりと、戦略性に謎解きをプラスした仕様になっているぞ。



▲まずは迷宮の入口を見つけるために、町の中で情報収集＆謎解きだ。



▶迷宮の中には、デンジャラスゾーンと呼ばれる敵だらけの部屋もある。

最下層にいるドラゴンを倒せ！



▲各迷宮のドラゴンを倒せば、スペシャルという宝を手に入れることができるのだ！

魔法編　探検が楽になるぞ

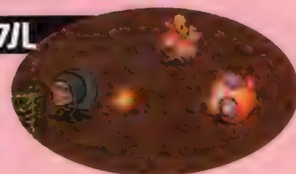




▶敵を倒して稼いだお金で魔法の書を買い集めよう。

冒険をする上で心強い味方となってくれるのが魔法だ。使うには町の魔法屋で「魔法の書」を購入しなくてはならないのだが、１度それを読めば〝覚えた〟ことになり、ＭＰがある限り何度でも使うことができるのだ。

ファイアナックル



直線上にいる正面の敵一体に、火の玉をぶつけて攻撃する。離れている敵にも有効だ。



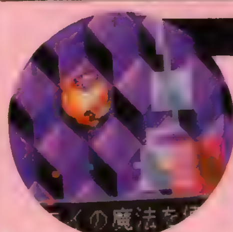
スイミン

正面にいる敵一体を、数ターンの間眠らせる。強い敵に出会ってしまったときやこちらのＨＰが少ないときなどに重宝するぞ。



ボム

爆発を起こし、部屋の中にいるすべての敵にダメージを与える強力な魔法。敵に囲まれたときに効果を発揮する。

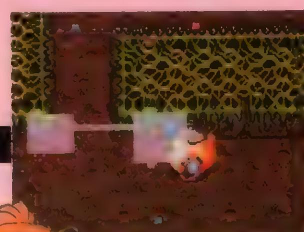


スーパーアイ

部屋の中にあるトラップの場所を赤く光らせる。

探索

アイテムとモンスターの位置をマップ上に表示させる。





王宮の秘宝 テンション



プレイするたびにマップが変化するダンジョン探索型RPG。それぞれ異なった特徴を持つ7種類の迷宮が待っている！

王宮の秘宝 テンション

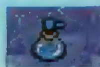
ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	バップ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月下旬		

7つの迷宮にチャレンジ！

アイテム編　落ちているアイテムを役立てよう

迷宮内に落ちているさまざまなアイテムを拾い、いかに使いこなすかが冒険のポイントだ。中には、どんな効果なのか、呪われているかなど、使ってみるまで正体不明のものもあるぞ。数多くのアイテムを的確に使い分け、困難を乗り越えていこう。


▲正体が分からないアイテムは青い文字で表示されるのだ。



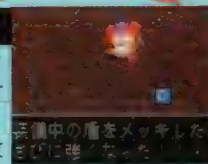
スプレー　装備品強化や錆防止の効果を持つ小道具



ウェポンアップ
装備している武器の攻撃力を＋１する。どんどん強い武器を作れるぞ。

ガードアップ
装備している盾の防御力を＋１する。こちらも重ねて強化することが可能。

メッキスプレー
装備中の武器と盾にメッキを施し、錆を防止する。装備品の強度を－１する、スライムの特殊攻撃「さび」を防止するのだ。





草　即、効果あり！　種類豊富なお助けアイテム

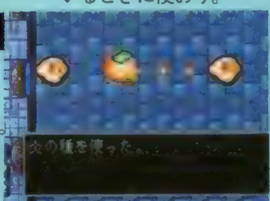
薬草　ＨＰを回復してくれるありがたい草。常にいくつかストックしておきたい。

毒消し草　毒のステータスを正常に戻す。毒に冒されるとＨＰが減少してしまうので、すぐに使おう。



とうめい草
自分の姿が数ターン透明になる効果がある。その間、モンスターに気付かれずに近づいたり攻撃したりできるぞ。強敵がいるときに使おう。

炎の種
これを使うと、口から強力な炎を吐くことができる。一直線上にいる敵なら、離れていても攻撃できる。

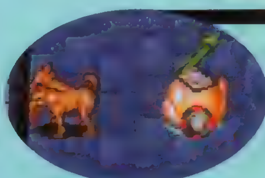




武器　冒険に不可欠な武器は３タイプ

剣
隣接した敵を攻撃するオーソドックスな武器。特殊効果を持つモノもたくさんある。





槍
細長い武器で、１マス離れたところにいる敵を攻撃することもできる。

斧
一番攻撃力に優れている武器だが、比較的命中率が低い。当たればデカいといったところか。





防具　モンスターの攻撃から身を守る

ざぶとん
頭を守る防具。カブト代わりにかぶれば、防御力が上がるぞ。一口にざぶとんといっても、布製から鉄製までいろいろな材質がある。





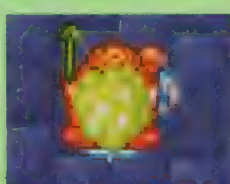
たこ
攻撃のダメージをやわらげてくれる防具。なべぶたから鉄製のものまで、材質によって防御力もさまざま。



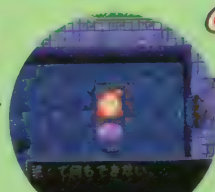
トラップ編　ダンジョン内には危険なワナが！

ある意味、モンスター以上に恐ろしいのがワナ。目に見えないため、思いがけないピンチに見舞われることもある。しかし、運悪くトラップにはまってもアイテムで切り抜けられることもあるぞ。


▶踏めば必ずはまってしまうわけではない。ワナをうまくかわすこともあるのだ。



毒ガス
床から緑のガスが噴き出し、混乱してしまう。数ターンの間、思い通りの方向に歩けなくなってしまうのだ。そばにモンスターがいる場合は要注意だ。



スイミンガス
床から白いガスが噴き出し、数ターンの間眠ってしまう。

爆弾
爆弾が爆発し、ＨＰが半減してしまう。これにかかったら、すぐに薬草などで治そう。



ラッキープレート
これを踏むと、数ターンの間防御力が99になる。無敵状態になれるラッキーなトラップ。



カプコンオリジナルRPG! 最新作が登場!!

RPGカタログ

もう知ってる人も多いと思うけど、大好評発売中の『ストリートファイターZERO2』には、なんと『ブレスIII』のデモムービーが収録されているのだ（ゲームインフォメーションモードに収録）。



ブレス オブ ファイアIII

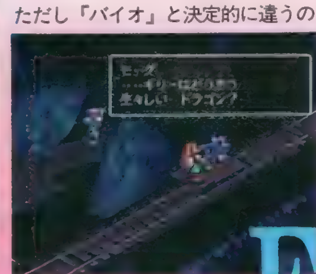
ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

視点切り替えによって、新たな楽しみを盛り込んだ最新作!!

この物語を、竜にささげる

カプコンが満を持して放つオリジナルＲＰＧ『ブレス オブ ファイアIII』が、いよいよその姿を現したぞ！

今回は『ＺＥＲＯ２』に収録されたデモムービーから、その特徴を探ってみよう。まず気がつくのはゲーム画面がクオータービューに変更になったことだ。これは、フィールドや町、建物など、すべてのエリアをポリゴンで表現し、『バイオハザード』のような高度な演出を加えるためなのだ。ただし『バイオ』と決定的に違うのは、プレイヤーが自由に視点を切り替えられること。これによって、たとえば、巨大な岩を少し高い視点から眺めてみたら、隠し通路の入り口を発見できる、というような、従来のＲＰＧにはなかった「探す楽しみ」が盛り込まれているのだ。



フィールド



▲フィールドマップも、クオータービュー。何かド派手な演出が期待できそうだ。

町



▲町の中でもイベントが発生する。トロッコのような乗り物は、どこへ向かうのだろう？

戦闘



▲ＳＦＣ版でも話題を集めたアニメーションバトルは、もちろん健在なのだ。

戦闘？



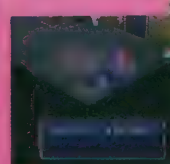
▲でもって、こちらは「魚との戦闘」……いわゆる１つのミニゲーム、「釣り」だ。

EVENT





◀ドクロを蹴り飛ばす！こんなシーンでも、ちゃんと段差の表現が見られる。ドクロを落とすと何かが起こるのだろうか？





▶ちなみに物語の舞台は、前作から数世紀後の世界だ。

RPG EXPRESS 緊急速報

怪獣戦記

■メーカー／プロデュース
■発売日／秋予定　■価格／未定

このところ情報の途絶えていた『怪獣戦記』だが、突然！　最新情報が飛び込んできたぞ。まず、発売は秋予定、ゲーム性は普通のＲＰＧとは大きく異なり、キャラクターは成長するものの、どちらかといえばチェスや将棋に近いＳＬＧっぽいものになるようだ。まだまだ詳細は不明だが、今後の続報に期待してほしいぞ。



◀最新公開のオープニングムービー。ゲームは幻想的な雰囲気で始まるようだ。日本のゲームには珍しいセンスが感じられる。


"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
PlayStation
vap GAME
Coming Soon
¥5,800(税別)
プレイするたびにダンジョンが変わるRPG!
失われたレインボーダイヤを求めてトレジャーハンター【テンション】は旅立った。
しかしそこには7つのダンジョンが行く手を阻んでいるのであった……
キミは全てのダンジョンをクリアしレインボーダイヤを手に入れることができるか!?
王宮の秘宝
テ★ン★ショ★ン
©1996 VAP INC. ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社バップ マルチメディア事業部 〒102 東京都千代田区四番町7 新和ビル2F TEL.03-3234-2431

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER

ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 7本

Part1 第1部

いつもに比べて、少しタイトル数が寂しい今回のレビュー。でも、「こんなに早いかストZERO2」あり、「スクウェア参入第1弾」ありと、サービス満点でお送りします。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
「リッジレボ」の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。評価はややきびしめ。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。本誌では主にカプコン系の格闘ゲームなどを担当。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。『キングスIII』などを担当。

ドワーフ西谷
某K社（PS誌ではない）でもレビューを書いていたベテランライター。ゲームを問わない無節操さが魅力。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌『エターナル～』などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

入道先生
映らない携帯TVを購入するほどの携帯マニア。彼の携帯モノをバカにすると目を血走らせて怒るので注意。

マグナム藤井
『NOëL』を担当しているが、じつは難解なSLGにも造詣が深い。守備範囲の広さはなかなかのもの。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

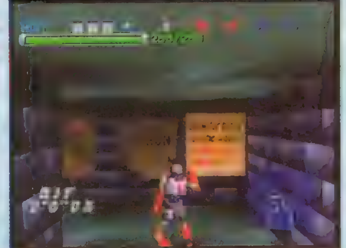
オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

「ま」のアッキー
新作コーナー担当の編集者。すべての新作のサンプルをチェックする彼の目は厳しい。でもギャルゲー好き。

ウキキ松崎
電撃G'sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

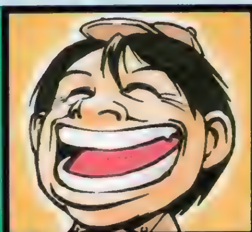
TOBAL No.1

■スクウェア■対戦ACT
■8月2日■¥5,800



スクウェアのPS参入第1弾。キャラデザインに鳥山明を起用した3Dポリゴン格闘。

岩崎啓真



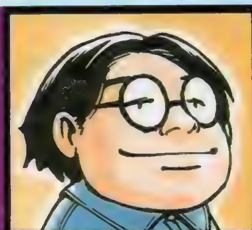
ゲームを愛するクリエイター

現役に復帰したら、どんどんゲームを作りたくなってきて困ってます。また、これがいくらでもアイデアが出てくるもんで困ってしまいます。あと、他にもいろいろPSでやることが出てきたもので、まったくもって毎日が楽しいのです。もうちょっと時間がほしい、ほしい。

格闘ゲームとして見ると「投げ」が「つかんでから投げる」に変化したわけなのだが、この「つかみでの攻防」が非常に熱く、また面白い。ゲームとしては地味だが、グラフィックの処理などみごとなもの。ただ、地味すぎてちょっとソンしている感じはする。それからクエストモードは、かなり熱い。ずいぶんやり込んでしまいました。あと、『FF VII』の体験版はちょっとズルいよなあ、これだけでほしくなるもん。

85

ウォルフ中村



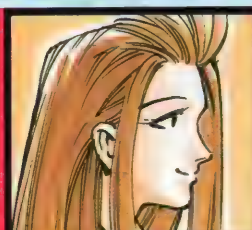
格闘・SPGの好きなベテラン

これから年末にかけて対戦格闘モノが続々と発売される。スクウェアの『トバル』、『BB』、カプコンの『スタグラ』、ナムコの『ソウルエッジ』、タイトーの『サイキックフォース』、ズームの『ゼロディバ2』等。これらはすべて3Dモノ。2Dモノは『ストZERO2』他わずかというのがなんとも…。

独特の操作性を持ったゲームだが、慣れれば問題なし（今後、この操作性を継承するゲームが出てくるかは疑問だが）。ボタンでジャンプするのも、R1＋◎でつかむのも無意識のうちに操作できるようになる。ただ、肝心のゲームバランスには疑問が残る。キャラの能力差がかなりあるように感じられたのだ（技の出の早さ、攻撃個所のバランス、投げ抜けされたときの有利不利など）。体験版CDがついてくるのはおいしい。

85

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

約3カ月ぶりに遊びでゲームしちゃいました。確か小さな動物を狩りまくるゲームで…ええと、強い動物とかは自分の代わりに毎回戦わせて調教するから、メチャクチャな速さで成長しちゃってなぜかフビンに思えたりする、ちょっと前に人気だったヤツ…。あっ！思い出した、ポケ○ンだ（笑）。

オープニングのキャラの動きがかなり人間クサくて、見る価値は十分あり。また、戦闘しつつ3Dダンジョンを下りていくクエストモードは、体力ゲージがなくなると即ジ・エンドなので、スリル満点。操作が複雑で慣れるまで時間がかかる、レベルが上がると急激に難しくなる、なんてツラさもヘッチャラに思えるほど良いデキ。肝心の格闘モードは、演出が少なく、インパクトのある技もあまりなくて、少々地味かなと。

80

Part2代表 ウキキ松崎



それぞれのスペシャリストたち

今号は私、ウキキが代表です。いやいや、PART1は久しぶりですね。『V.G.』以来でしょうか。さて、前号で藤平が『あすか120%』ネタだったので私も。8月末にまた『あすか』大会があるそうです。当然我ら"電撃7人衆"は参加します。というわけで編集部は今だ『あすか』が稼動中です。

<レビュアー　ウキキ松崎>
スゴイ。すごいんだけど、何か物足りない。肝心の戦う部分にハデさがないのだ。殴り合い中心の今までの格闘を、見た目のハデな「空手」とするなら、このゲームは、間合いの取り方や読み合いに重点をおいた「柔道」といったところかな。やり込めば、なかなか深いシステムだということがわかるんだけどね…。ただ、オマケのクエストモードは本編以上にアツくなれます。

75

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

Fighting Illusion ~K-1 GRANDPRIX~

■エクシングエンタテイメント■SPG
■8月9日■¥5,800



格闘技の祭典、K－1GPで熱いバトルを繰り広げている7人の戦士が実名で登場。正道館全面協力。

実際の格闘技をモデルにしているので、当然なのだが「派手さ」は一切ない。だがそのぶん、動きがリアルなのはかなり気持ちいい。では、実際に闘ってみてリアルなのかと言うと、これが困ったことに全然そうじゃない。ともかくフロントキックとパンチを相手が出てくるところにカウンターでいれるだけの戦い方が一番楽なのだ。戦い方もリアルなら、もうちょっと面白かったと思うのだが、惜しいソフトである。

60

1発のパンチで勝負が決まる怖さも含め、K－1の雰囲気はよく出ている。スタミナゲージや育成モードのアイデアもいい。だがゲームとして見ると大味すぎる。モデルがいるだけに仕方のない部分もあるが、キャラや技の能力差が大きいのだ。COM戦も単調で、コツをつかめば難しいレベルでもノーコンティニュークリアできるし。マンやシカティックや金ちゃん（階級違うけど）でも遊びたかったけど…わがままかな（笑）。

55

K－1の迫力を忠実に再現しているらしく通常技でも威力がすごく大きくて、あっという間に決着がつく。しかもボタン1つで必殺技が出せるから、試合時間はますます短縮されて、1分戦って決着がつかないことはほとんどない。簡単に必殺技が出せてしまうのは、プレイヤーがK－1を再現して使いどきを判断してほしいっていうことなのかもしれないけれど…うーむ。誰でクリアしてもエンディングが一緒なのもガックシ。

70

＜レビュアー　ウキキ松崎＞
K－1というから、ハードな格闘ゲームを期待したんだけど、思ったよりシンプルなスポーツゲームでした。各キャラの特殊技なども、コマンドが簡単なモノばかりなので、初心者の人でもすぐゲームに慣れることができる点はイイね。でも、逆にそれほど奥は深くないとも言える。キャラたちの個性も今ひとつだし。あと、キャラがアップになるとゲージが点滅するのが気になった。

55

ストリートファイターZERO2

■カプコン■対戦ACT
■8月9日■¥5,800



アーケードで、今春発表されたばかりの人気格闘ACTが早くもPS化。オリジナルコンボが熱い。

前作と比較すると、ロードが短くなった（ような気がする）ので、ストレスはずいぶん減った。移植度は非常に高く、アーケードで少しかじっただけの僕では、アーケードとの違いはまったく発見できなかった。あと家庭用にボタン一発で、いろいろできるというフィーチャーが少しだけ加えられているのも好感が持てる。ただ難易度は非常に高く、最低レベルにしてもコンピュータ相手は初心者にはつらいだろう。

80

操作感はいいし移植度も高い。海外版の隠し要素はなさそうだけど、国内版の隠し要素はちゃんと入っているし（レベル1でも真豪鬼が出てくるのがうれしい）。前作よりロード回数＆時間が減り、簡易キャラ選択などのシステムも充実しているため、さらに遊びやすくなっている。いつでもメニュー画面に戻れるようになった点も○。これでオリコン始動ボタンが設定できたら…。コントローラでボタン3つ同時押しは厳しい。

90

十キーでのコマンド入力だと、なかなか技が出せない私にとって「カンタンコマンド」はとても便利。ボタン2つ押すだけで楽にスーパーコンボが出せちゃうなんて、初心者はうれしいかぎり。ただ、レベル1のスーパーコンボしか出せないのは、ちょっと厳しいハンデかな。アーケードで遊んでいる人によると、十分楽しめるデキらしいので、買ってソンはないみたい。「ZERO」に比べてロードが短くなっていたのも○。

85

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
移植度に関しては、ほぼ満点をつけていいデキ。……正直文句のつけようがない。ただ、オリジナルコンボとかを考えると、コントローラでのプレイは容赦なくつらい。このゲームをプレイするなら、ココはあきらめてジョイスティックを買いましょ。そうすると1万円超えちゃうんだよね。点数のオススメ色は、すでにジョイスティックを持ってる人のみ、ってことで考えてほしいな。

85

第2部 Part2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

風雲悟空忍伝



■エイコム
■ACT
■8月9日
■¥5,800

西遊記でおなじみの孫悟空やはっかいたちが活躍するコミカルACT。

城イドム

これといって目新しい要素もない、懐かしい匂いのする大味なACT。敵の攻撃はかなり厳しいので、マトモに避け切るのは非常に難しい。でも、多少のダメージは覚悟して適当に攻撃しまくっていれば勝ててしまうので、結果的には難易度低めと思ってくれていいだろう。ゲーム全体のボリュームも少なめで、クリアしても物足りなさを感じてしまった。かわいくデザインされたキャラが気にいれば、遊べるかもしれない。

45

TAC★

見た目がSFCのアクションみたいで、やってみるとやっぱりそんな感じのデキ。妙にフワフワしていて制御しにくいジャンプや、派手そうなわりに単調な展開がやる気をそぐ。3人のキャラが選択できるんだけど、ステージの途中でチェンジできないので、キャラの能力差が生かしきれないのも残念っす。難易度は低めだし、遊べないほどつまらなくもないので、低年齢層向けとわり切って考えれば、まあいいかも。

45

モータルコンバットII



■アクレイムジャパン
■格闘ACT
■8月2日
■¥5,800

血しぶきが飛ぶなど、グロイ演出が海外でうけた格闘ACT。

ジュピター藤平

このゲームは格闘ACTとしてじゃなく、演出を楽しむものだってのはわかってるんだけど、それにしても例によってのプレイ環境の悪さは気になる。コントローラじゃなかなか技が出ないし。あげく、フェイタリティのときにロード時間があるってのも大きな原点材料。コンティニューしてもロード時間は相当長いしね。1勝負がアッという間についちゃうだけに、ロードによる待ち時間の方が長い気がするってのはなんとも…。

50

入道先生

間違いなく「モータルコンバットII」です。「III」とはキャラや技体系が違うから、「今さら」感もそう強くはないのではないでしょうか……と、言葉を濁さなければならないのがツライです。先行発売されたSS版やアーケード版と比べると、グラフィックや音の面で、チト厳しいくらいに見劣りしてしまうのです。以前にも書きましたが「MK」（モーコンと読む）はエンターテイメントアクションですから……でも大好き…。

70

ポエド



■ココナッツジャパンエンターテイメント
■ACT
■8月23日
■¥5,800

宇宙船を舞台に、プレイヤーがコックとなって闘う異色の3DACT。

城イドム

苦労して手に入れた強力な武器を使ったときの爽快さは特筆すべきものがあるし、やり込めば味も出てくる。でも、海外産のゲームだけに、ややガタつくスクロール、クセのある操作性、大味な展開などが目立ち、誰にでもオススメできるタイプとは言いがたい。難易度も非常に高く、こまめなセーブなどを併用しないとクリアは不可能なので覚悟しておこう。あと、マップ機能はないので、方向オンチの人には向かないからね。

50

TAC★

宇宙船のコックがエイリアンと戦うという、スティーブン・セガールもびっくりな設定がイカス。ゲーム内容も「DOOM」的なノリに空間を飛行しながらのACTを加えたなかなか斬新なものなのだがいかにも洋ゲーらしい画面表示や操作系の大味さが、大きなマイナスになっている。ただ、捨てがたい"味"もあるので、このへんの大味さや、これまた洋ゲーらしいキツイ表現を笑って許せる人は、ぜひプレイしてみよう。

55

戦乱



■エンジェル
■SLG
■8月23日
■¥5,800

膨大な武将データとシンプルで奥の深い戦闘がウリの戦国SLG。

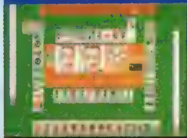
がんの子

戦闘のみに焦点を絞ったゲームシステム、表舞台に立つことのなかった無名武将まで完璧に網羅しているこだわりの強さ、ゲームの進め方を実践方式で教えてくれるモードの搭載など、見るべきところは少なくない。んだけど、あまりにゲームが古くさく、地味な印象が強すぎる。今を盛りの新世代機に移植するんだから、もっと大胆なアレンジを加えても良かったと思うのだ。遊んでみれば、結構味があって深いSLGではある。**55**

Z佐藤

リアルタイム制にもかかわらず、操作系統がちょっと複雑。それに操作性もイマイチで、フィールド上の部隊にカーソルを合わせるのもひと苦労だ。せっかく合戦場や登場する武将など、舞台設定に関してはカンペキに仕上げてあるんだから、もう少し遊びやすくしてほしかったな。バランスも全体的にキツめだし、全体的にも「上級者向け」って感じがする。操作にさえ慣れてしまえば、かなりハマれることは確かだけどね。**75**

出世麻雀 大接待



■キングレコード
■TBL
■8月23日
■¥5,800

サラリーマンになって接待麻雀をするストーリーモードが異色の麻雀ソフト。

なんでもゆうこ

接待麻雀を成功させていけば、出世していくっていうストーリーがすごすぎます。若いサラリーマンが、家に帰ってまで接待麻雀を勉強するかどうかは疑問だけど、アイデア自体はおもしろいと思う。「部長を勝たせよう」なんていう条件付きで麻雀を打つのはちょっとない体験なので、個人的には楽しめた。終盤になると、かなりの難題が出されて、手ごたえバッチリ。操作性の悪さと粗いCGが惜しまれます。**75**

オヤジ西岡

上司から「得意先の社長を勝たせてあげろ」とかの命令を受けて麻雀を打つのだけど、頭にくるのがこの上司。命令を出しておいて、好き勝手にあがりまくるんだから…。正直なところ接待麻雀をゲームにしても、プレイしたいと思う人は少ないのでは？ 単純に麻雀ゲームとして見ても、配牌やツモが操作されているので、リアル志向の人には不向きだ。接待麻雀に興味があるかどうか。ソフト購入の動機はそれだけだな。**45**

提督の決断Ⅱ



■光栄
■SLG
■8月23日
■¥10,800

第二次世界大戦の太平洋戦争をテーマにした戦争SLGの第2弾。

がんの子

実のところ、このPS版が初体験なので移植度うんぬんといった話はできないのだけど、戦略SLGとしての緻密さと練り込みはさすがに光栄といったところ。ただ、システムを理解して満足にゲームをプレイできるようになるまでかなりの根気を要するため、固定ファン以外のユーザーを寄せつけない敷居の高さはある。10,800円という値段も確実に一般のユーザーを拒絶してるしね。買いたい人だけ買う、それでいいのかも。**65**

ドワーフ西谷

移植作としてみれば非常に良いデキ。特にオリジナル版を数段上回るビジュアル（オープニングや戦闘時）は、さぞマニア諸氏の心をくすぐることだろう。しかし、システムや操作系は相変わらず複雑。また、いかに戦略級SLGとはいえ、こうも展開が遅い（特にキャンペーンシナリオ）のも問題だ。ユーザーを限定することが悪いとは言わないが、家庭用機で発売する以上は、それなりのアレンジがあってしかるべきだと思う。**50**

トーナメント・リーダー



■ビクターエンタテインメント
■SPG
■8月23日
■¥5,800

音声ナレーションや、初心者にやさしいオートモードが充実したゴルフゲーム。

Z佐藤

残りの距離に応じて使うクラブが自動選択されたり、そのほか細かい操作が不要だったりと親切設計なのがウレシイ。それにコース紹介の演出＆ナレーションもとってもリアルで、イイ感じに仕上がっている。ただ、グリーン上での距離感がつかみにくく起伏などもわかりづらいのは、ゴルフゲームでは致命的かも…。グリーン専用のマップを出すとか、上空から見下ろせるとか、いろいろとやりようはあったと思う。う〜ん…。**60**

入道先生

ステキな点は、操作がわかりやすいことです。ゲージ上にストロークの目安が表示されるので、とりあえずそこを狙ってカーソルを止められれば、それだけでパーになったりします。ガッカリな点は、ボールの位置、弾道を示す画面が正確に表示されない場合（バンカーに落ちたように見えて落ちていないなど）が多いことと、戦略性に乏しいことです。結論は「及第点」。そうとしか言いようがなくて、坊主頭で悩みました。**65**

今回の総評＆次回展望

最近、レビュアー全員が登場することが少なくなりました。せっかくあらゆるジャンルのスペシャリストが待機しているのに、発売されるソフトのジャンルが月によって偏ることが多く残念です。

今回のPART1は、話題の格闘ゲーム2本と格闘技をテーマにしたSPGの3本。まずスクウェアのPS参入第1弾として注目を集めている『TOBAL No.1』ですが、見た目が地味、爽快感がいまいちなどという意見もありますが、おおむね評価は良好。格闘ゲームとしてのデキもさることながら、1人でプレイしても長く楽しめそうな「クエストモード」が付いているところがポイント高かったようです。もしかしたら、今後、格闘ゲームにおいてオマケモードブームが起こるかもしれません…。また、各レビュアーには、それぞれ『FFVII』の体験版CDもプレイしてもらったのですが、そちらのほうは、「やっぱりすごい」、「一見の価値あり」という意見で一致。トータルでは、かなりお得といえるでしょう。次に2D格闘ゲームの雄『ストZERO2』ですが、移植度の高さはかなりのレベルという評価でした。こんなに早く家でプレイできるようになるのは、やはりうれしいとこでしょう。『K−1』は、対戦ゲームとしては、やや大味な感じがするものの"K−1"の雰囲気は再現されているのでファンは要チェック。

次号も盛りだくさんの内容。請うご期待。

岩崎啓真

今回は『TOBAL』がオススメ。ゲーム内容は地味だが「つかみ」からの攻防に新しさがあり、今までの格闘はどうも…と言う人も楽しめると思う。また、内容的にもクエストモードなど、かなり長く楽しめる要素があるのは感心。あと、『FFVII』の体験版はこれだけでもほしくなるデキ。発売日が楽しみだ。『ZERO2』も、初心者には難易度は高いが、ゲームの完成度としては文句なし。好きな人にはオススメ。なかなか楽しいレビューでした。

なんでもゆうこ

マニアにも初心者にもオススメできるデキの『ZERO2』が、今号でのイチオシ。次点の『TOBAL』の戦闘は、人によって好き嫌いがでるかもしれないけれど、興味があれば買ってみてください。個人的には「クエストモード」が気に入ってるんだけど、これがメッチャ難しい。出現アイテムの善し悪しで、クエストが成功するかどうか決まっちゃう…なんてこともあるけど、かなりハマります。『FFVII』体験版付きってのも、ポイント高いよね。

ウォルフ中村

『ストZERO2』はファンの期待を裏切らないデキ。新しいことをやっている『トバル』はやる気のある人向けかも。体験版目当てで買い、クエストモードにハマる人も出そうだ。このモード、おもしろいのは確かなのだが、通常時と戦闘時の操作方法が異なるために不都合も出てきて…。「ザコを素通りしようとしたが引っ掛かり、戦闘時の操作方法に勝手に切り替わった」とかね（ちなみにこのクエストモード、あえておまけ扱いせずに評価しています）。

Part2代表 ウキキ松崎

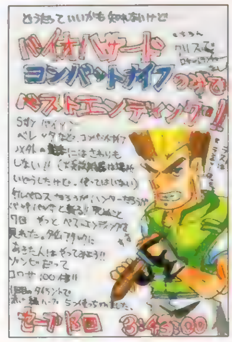
『TOBAL』と『ストZERO2』。格闘ゲームの3Dと2Dの最高峰とも言えるソフトが同時期に発売になるなんて…。私はまだ「格闘ゲームは2D」と思っているので、どちらかといえば『ZERO2』をオススメします。移植度は完璧だし、オプションも充実している。CDなので読み込むというのはしょうがない（それでも前作より回数は減った）けど、このデキなら私は満足です。ちなみに『FFVII』はスゴイ。『TOBAL』の体験版込みの点数は85点。

ビックリPS新記録

特集編

"スゴい""アツい""楽しい"そんな記録を披露してみよう!

読者同士が自慢の記録を披露しあう、そんな楽しさを満喫したいなら、ぜひともこのコーナーに参加してみよう。自分なりに頑張ってくれれば、レベルが高いとか低いとかは一切関係なし！　どんな記録でも歓迎しちゃうので、気軽にハガキを出してみてね。



◀独自のルールで挑戦してくれたレイドーさん（福島県）。こんな個性的な申請記録も大歓迎。

ザ・挑戦者ランキング　募集外の記録を大紹介

●あいどるプロモーション（会員数を競う）
NEW（京都府）21,456人

●RRR（プリティーレーサー／上級T.T.）
平出武志（長野県）2'59"975（#17/MT/ネジコン有）

●ナムコミュージアムVol.2（グロブダー）
ひでえお（埼玉県）5,516,370点（R99のみクリア）

●ナムコミュージアムVol.3（ポールポジション2）
ひでえお（埼玉県）101,730点（ネジコン無）

●マジカルドロップ（とことんモード／LV.3）
トトカルチョ（北海道）373,072点／ミント使用

●スターブレードα（テクスチャー／連射モードなし）
Y．H．A．（神奈川県）1,202,900点

●太閤立志伝II（関白になり全国統一）
木村英樹（岩手県）1565年12月1日で達成

★以下はガンバリ自慢の部屋の記録。こんな"楽しい"記録も大歓迎だ

●鉄拳2「平八だけを倒すのに46"02」椎原遥（大分県）
《解説》この記録達成者は、ナント1才になったばかりの女のコ！　パパが応募してくれた、微笑ましい記録でした。

●三國志IV「317年4月まで諸葛喬見が生き残り」
三島金八（岩手県）

●太陽のしっぽ「一代だけで象牙の塔を築く」
ちょこ（茨城県）



◀25号の土屋さんに挑戦者現る！土屋さんと同じく、イラスト入りで記録を申請してくれたのは今井美里さん（神奈川県）。

挑戦者募集中!!　アツイハガキを待っているのだ

エントリーへの道

参加希望者は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名（必要なら6文字以内のペンネーム）・年齢・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて、このコーナー宛に送ろう。

ハガキ1枚につき、1人1記録の申請しか受け付けないので、よろしくね。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「〜回目の申告です。前の記録は〜です」と書き添えること。入賞した場合は、記録確認のためメモリーカードかビデオテープ（種目ごと指定）を"編集部から連絡の上で"送ってもらうぞ（後で返却します）。

募集開始　ストライカーズ1945

ルール　ノーマルモードでのスコアを競う。使用する機体は自由で、コンティニューも可。記録はメモリーカードに残しておこう。2P同時プレイは禁止だぞ。

申請記録　「ストライカーズ」を明記して、「スコア／使用した機体」をハガキに書こう。

しめ切り▼31号掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード

目下募集中　モータートゥーングランプリ2

ルール　タイムアタックモードで、トゥーン・ビレッジ、トゥーン・アイランド2、クレイジー・コースター各々のトータルタイムを競う。使用キャラは誰でもOK。

申請記録　「モータートゥーン2」と明記して「コース／記録／キャラ／ネジコン有無」を書こう。

しめ切り▼31号掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード

目下募集中　キングスフィールドIII

ルール　どのくらい少ない経験値で、最終ボスを倒すことができるかを競う。対象となるのは、レベルではなく経験値なので、間違えないように。
この競技に参加する人は、入賞に備えて「最終決戦前の経験値を表示〜最終ボスを倒すまで」をビデオテープに録画しておくこと。

申請記録　「KFIII」と明記して、「最終ボスを倒した時の、その直前の経験値」をハガキに書こう。記録の申請はハガキだけでOKなので、ビデオは送らなくていいぞ（ビデオを送ってもらうのは、入賞した人だけ）。この競技ではメモリーカードは証拠として認められないので注意。

入賞時の確認▶メモリーカードを使用　しめ切り▶Vol.31掲載分まで

目下募集中　鉄拳2〜サバイバルモード〜

ルール　サバイバルモードで勝ち抜いた人数を競う。使用キャラは、誰でもOK。

申請記録　「鉄拳2サバイバル」と明記して、「倒した人数／使用キャラ」を書こう。

入賞時の確認▶メモリーカードを使用　しめ切り▶Vol.31掲載分まで

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリPS係」まで

[しめ切り]Vol.31掲載分のしめ切りは9／2必着

全記録発表

「鉄拳2」「JF2」のタイムアタックで、このコーナーへの挑戦者全員の記録&順位の発表サービスを"希望者全員"に行うぞ。申し込みに必要なものは、「このページの左下にある応募券（切り取って同封）」「返送用の封筒（90円分の切手を貼り、郵便番号、住所、氏名などの自分の宛名も書くこと）」「発送を希望するゲームタイトルを書いた紙」の3つだ。この3つを封筒に入れて「ビックリPS全記録発表係（住所は上を参照）」まで送ろう。詳しい応募方法は、電撃PS Vol.27の110ページに載っているので、必ずそちらも読んでおくこと!

「鉄拳2」チャンピオンの秋元氏に直撃インタビュー

驚異のタイムを量産する強者の正体とは？

Vol.27で発表されたように、『鉄拳2』のタイムアタックは、超ド級のタイムを連発した秋元慶太氏（神奈川県）が、ほぼ全キャラで優勝を飾った。氏に電話インタビューを試みて、彼のゲーム哲学や強さの秘密を探ってみたぞ。

攻略にかける情熱

電撃PS（以下：電）：「鉄拳２」タイムアタックでの22キャラ優勝、おめでとうございます。

秋元慶太氏（以下：秋）：ありがとうございます。「鉄拳２」では、ソフト発売の３カ月も前から「絶対トップをとってやろう」って気合を入れていたので、本当に嬉しかったですね。巌竜だけトップを逃したのが、ちょっぴり悔しかったのですが。

電：攻略を作る時には、電撃ＰＳの記事なども参考にしたのですか？

秋：実は、『鉄拳２』の攻略関係の本はいっさい読みませんでした。大きな理由としては〝先入観を持ちたくない〟っていうのがあります。人の攻略を見てしまうと、攻略を思いつこうとする時の邪魔になるのですよ。先入観のない、まっさらな状態で考える、これが一番だと思うのです。

もちろん、自分の攻略を完成させてからは、比べる意味で雑誌攻略を読んだりしましたが。

電：独力で、あれだけの記録を出せるとは驚きですね。ゲーセンで対戦した人の影響もあったと思うのですが…。

秋：基本的にゲーセンではゲームをしない主義なので、『鉄拳２』の攻略は100％オリジナルです。最初の１カ月はあえてタイムアタックモードはプレイしないで、それぞれの技の特性とかパターンの研究だけに専念しました。次の１カ月は記録を更新することに費やして、あれらの記録を作ったのです。

電：最初からタイムアタックモードに挑戦しなかったのには、理由があるのですか？

秋：ええ。いきなりタイムアタックを始めてしまうと、タイムを縮めることに意識が集中してしまいます。それだと、それぞれの細かいことに目が行かなくなってしまうのですよ。最初に〝基本的なこと〟をしっかり自分のものにして、それから〝有効な使い方〟を練る、それが僕のやり方なのです。



これが証拠写真なのだ

◀彼のメモリーカードには、超絶記録がギッシリと収められている。

電：その哲学が、強さの秘密なのですね。そこまで熱心になれる動機は、やはり勝利のためですか？

秋：勝ちたいのも確かですが、それだけではありません。僕にとってのゲームの本当の目的は〝そのゲームをもっと深く知りたい〟ということに尽きるのです。とにかく、つきつめないと気がすまないので、例えばＲＰＧだったらレベルが99になるまではプレイをやめませんからね。

そんな主義があって、そのガンバリを人にも伝えたくなります。その形の一つに、〝ほかの人と記録を競う〟というのがあると思っています。

ゲーム上達の秘訣

電：いいプレイが続くと、極度に緊張しますよね。緊張しすぎて、ミスしてしまうのが悩みの読者も多いのですが、何か緊張感に負けない工夫をしていますか？

秋：独り言で「落ち着け、落ち着け」って繰り返しています。これは意識して行っている部分もあるのですが、半ば自然に口にしているって感じですね。

電：一つの言葉を繰り返すと、精神を落ち着けて、集中力を増す助けになるといいますからね。あと、ぜひお聞きしたいのですが、ゲーム上達でもっとも大切なもの、それは何だと思いますか？

秋：難しい質問ですね。ちょっと変に聞こえるかもしれませんが、私の言葉で言えば〝ゲームへの愛着から来る研究心〟となりますか。

電：タイムを縮めるにはどうしたらいいか、とかですね。

秋：いえ、それだけではありません。例えば、僕がもっとも好きなゲームをいくつかあげると、『カルネージハート』、『キングス』シリーズ、『ファルカタ』などになります。〝ゲームを深く知ろうとする〟という楽しみ方は、タイムアタックだけとは限らないのですよ。僕はどんなゲームをする時にも、常に「少しでもこのゲームを深く知るには、どうすればいいのか」って考えながらプレイしています。よく考えないと（ゲームを深く知るために）効果があると気付かないことって、実は多いのですよ。

電：『鉄拳２』で最初からタイムアタックモードをプレイしなかったこと、などですね。

秋：はい。僕は、ほかの人は気付いていない、ゲームを深く知るための方法と、その大切さを知っています。それが今回の『鉄拳２』の結果として現れたのだと思っています。

そんなことも含めて、自分の持っているもの（ノウハウ）とか、ガンバリを一人でも多くの人に伝えてみたいのです。そんな僕の夢をかなえてくれたビックリＰＳのコーナーには、本当に感謝しています。また、色々なゲームで挑戦してみたいですね。

これが秋元氏のプレイ環境だ!!



イラスト／あいざわひろし

㊙情報 秋元氏の攻略法を大公開

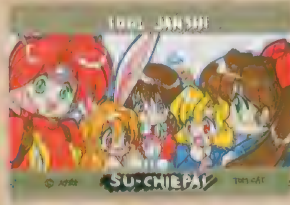
三島平八	鬼神拳→崩拳→雷神拳	熊	立ち右Ｋ×２→メガトンパンチ
ポール	立ち右Ｋ×３→崩拳、など	Ｐ．ジャック	立ち右Ｋ×３→メガトンパンチ
ジャック２	立ち右Ｋ×２→メガトンパンチ	白頭山	アルバトロス→ブラックウイドー
ロウ	立ち右Ｋ×３→ダブルのサマーソルト	アンナ	立ち右Ｋ×４→双掌破、など
ニーナ	立ち右Ｋ×４→双掌破、など	Ａ．キング	立ち右Ｋ→ダークスマッシュ
キング	立ち右Ｋ×５	州光	陽炎→しゃがみ右Ｐ→立ち上がり右Ｋ→陽炎
吉光	卍裏拳（２人めまで、中段右キック）→不惑	王椋雷	衝腿（２人めまで、立ち右キック）→青嵐拳
ミシェール	斬撃通天砲→立ち左Ｐ→超招通天砲	ブルース	右Ｋ×３→サイクロン→トルネード
風間準	立ち右Ｋ×４→霞蹴り	三島一八	右踵落とし→鬼神滅裂（後半は運任せ!?
雷武龍	立ち右Ｋ×４→雷光中、下段脚の１発め	デビルカズヤ	風神拳→ワンツーＰ→風神拳→雷神拳、など
李超狼	立ち右Ｋ×４→ニードライブ	ロジャー＆アレックス	立ち右Ｋ×３→アニマルアッパー

●このコーナーでは、募集していないゲームの記録も受け付けているので、自分で作ったルールのもとに記録を申請してくれても構わないぞ。また、募集がすでに終了したゲームでも、集計作業は続行しているので、気軽にハガキを出してみよう！　●ガンバリ自慢の部屋へのお誘い：この部門は、ハッキリした記録が残らないプレイも含めて、何かしらコダワってプレイした内容を全国の仲間に自慢しちゃう、自由で楽しい種目なのだ。左ページで紹介しているような、楽しい記録はドンドンこのコーナーで発表する予定なので、お楽しみに。

4色奴隷 COLORのどれい

カラーイラストは天下のまわりモノ。そんな話をよく、おばあちゃんに聞かされました。良いことをしていれば必ず報われる……と信じてる貴方とお送りします。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4C」係



▲大阪府　飯塚鈴奈さん：みんなそれなりに性格が悪いというか歪んでいるというか…。



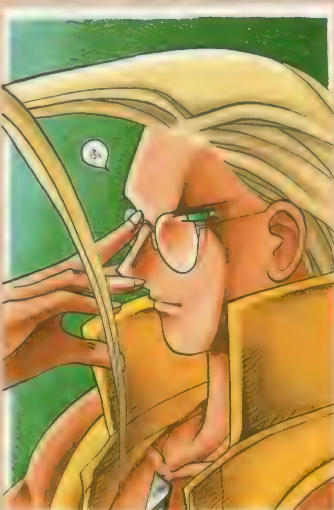
▲東京都　貴々丸さん：無精ヒゲのザックさん。ひょっとして……ヒゲ部？　違います？



▲北海道　七海慎吾さん：謝りながら攻撃！　なかなかこそばゆくていいですよね。

▼石川県　羽柴琴美さん：ソウルイーターは、ボス戦で使えないのが……ちょっとトホホでし。





◀神奈川県　矢渡さん：ナッシュ、カッコヨスギなのです！「2」は強いってウワサですし。ゲームでもかっこよく決めるが吉です。

◀福島県　安積達生さん：マスター、比較すると、ポリゴン顔がトホホすぎですよね。トホホです。





▲神奈川県　貞雅さん：妖しいヴァームと天使のようなマスター。願！　ポリゴン向上！

◀千葉県　豪鬼さん：大迫力な豪鬼さん。天をも貫くとはまさにコレ。さりげないダルシムも○。



▶愛知県　碧奇魂さん：艶やかなサクラ。上下共にアンダーウェア着てるのに、どこかHですよね。

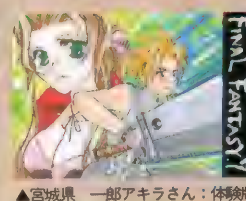


▶大阪府　大伴柳子さん：何も無き場所よりいづる……それとも囚われの身？　どちらもOKなのでした。



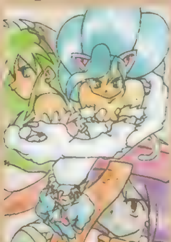
◀神奈川県　まきけんじさん：格闘ゲーム、もっとコスチュームがたくさんあると良いですよね。

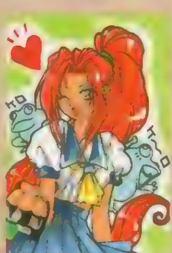




▲宮城県　一郎アキラさん：体験版はどうでしたか？　超スゴイですよねぇアレ。え？　超はやめろ？

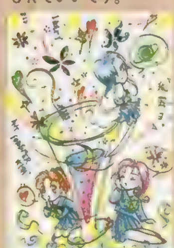
▼埼玉県　よしかづさん：最近よく見ると「ハンター」ハガキが多いです。





▲滋賀県　ごぢうりさん：「あすか」いまだに編集部では大人気！

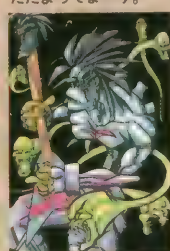
▼神奈川県　佐伯真雪さん：メロメロな鏡さんもOKでいいです。





▲滋賀県　ごぢうりさん：「セクシーパロディウス」は移植ムリです？

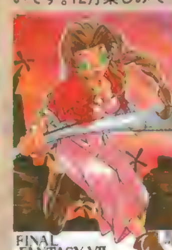
▼群馬県　市村道一さん：まさに火の玉ロック！ただよってま～す。

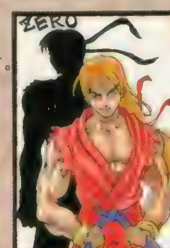




▲千葉県　木村吉伸さん：ミニスカが似合います。ピースもステキ（笑）。

▼大阪府　柏田秀紀さん：体験版、クオリティ高いです。12月楽しみです。





▲愛知県　カシューさん：殺意の波動に目覚めたケン？　でしょうか？

▼大阪府　浜咲悠也さん：PS版に大期待なのでした。果たしてデキは？





▲兵庫県　SY騎士さん：ウラヌスの羽はまさに芸術。キレイですよね。

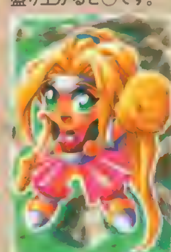
▼岡山県　まきまきうんにょさん：「96」、仲間女の子ですから（笑）。





▲富山県　丸太屋業平さん：未だ終わらないというハガキの多い「ビヨ」。

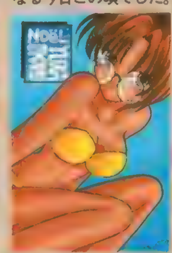
▼埼玉県　TERAさん：「Fランナー」もう少し盛り上がると○です。

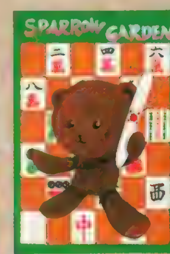




▲岡山県　吉永永吉さん：エビス丸がかっこいいです。特に髪の毛！

▼神奈川県　矢渡さん：この娘のスカートが気になる今日この頃でした。





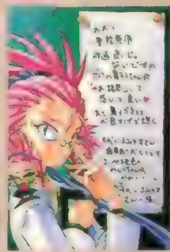
▲埼玉県　みるてさん：麻雀とクマ。まさに無敵のカップリング！

4色奴隷

カラーイラストの基本　読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、お願いな情報がございます。いい、いい？　よろしいですか？　①：えんぴつ、色えんぴつのみでちょっと…イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。②：掲載されるとポイントが加算…ルールはP135



▶兵庫県　邪遊☆夜刹さん：そのまんまステキなのでした。



▶東京都　ヘルカオスさん：原画枚数はとんでもなく多いそうです。



▶京都府　つくば山さん：前髪がキレイなチュンリー。本当は何歳？



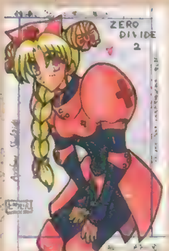
▲青森県　おさＰさん：ちょ、チョコボが……こんなにラブラブなんでしょうか？



▶愛知県　神田リリィさん：フェアリーがかわいいですねぇ。○。



▶東京都　ウニマルさん：パインもさることながら……超迫力。



◀鹿児島県　秋海棠綾文さん：アーマーの中はこんなだったら……。



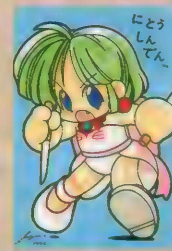
◀北海道　ベンジャミンさん：対戦、楽しいですよね、このゲーム。



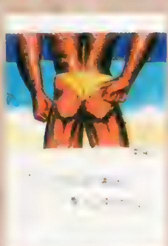
◀長野県　湖山たみさん：元気なサクラがいい味出してます。



◀大阪府　M-MASTER-ZXさん：外見は所詮、入れ物ですから。



◀東京都　大宮ゆうさん：まさに、にとうしん。マイム変でいいです。



▶北海道　平口京さん：オープニングがそんな感じです。ちょっと悲しいかもしれません。



▶広島県　水月悠さん：ラブラブラッシュ！　って攻撃したくなりませんかねぇ？



▲東京都　青沙羅ゆうさん：赤、似合いますよね、彼女。

▼愛知県　麻里呼騎士団さん：女の子、強くなってるらしいです。





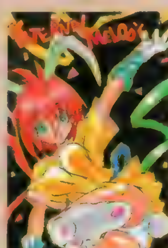
▶埼玉県　餅雪さん：編集部、可梨奈ファン号泣ものなのでした。よく考えるとケロピヨン、小さいくせに健気にがんばってますよね。燃やされたり、突っ込んだり。確実に本人よりも強いです（笑）。ＨＰないし。



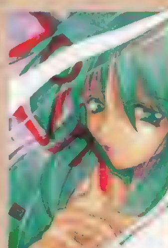
▲京都府　狐龍ソウキさん：でもハガキ描き。悲しいサガ（笑）？

▼神奈川県　貞雅さん：蝙蝠の大群が怖くてカッコイイです。





▶大阪府　柏田秀紀さん：猫耳に要注意。ヨワヨワな人が多すぎます。特にこの業界（トホホ）。



▶埼玉県　烏さん：モリガン、目が悲しそうです。血で字を書いてるんでしょうか？



▲東京都　成瀬祥雄さん：よく犬より弱いと言われてしまう彼……（涙）。



▲東京都　ウニマルさん：発売が延びてしまったのは悲しいですが、ズームさんの事ですから期待して待ちなのです！



◀長野県　楠本由貴恵さん：これも……延びちゃいました。トホホです。でも期待して待っていましょう、その2。

移植化計画出張版

移植希望のハガキはこのコーナーと融合してま～す。ＰＳに移植してほしいソフトがある場合は、迷わずハガキを送って下さい！　詳しくは183ページも見てね。今回はコンパイルの変なキャラの元祖ゲーム、「魔導物語」シリーズを取り上げてま～す！

▼東京都　本田雅也さん：さすがに怖くて開けなさそうです。





▲佐賀県　ぱるる誠志さん：桜木、スゴイ選手で出てきそうです。



◀愛知県　うさぼんさん：カオルくんです。今号の「エヴァ」って感じなのでした。



大阪府　M-MASTER-ZX-IIさん：多分大丈夫でしょう。きっと……。



▲東京都　祥人さん：流されないでいるのは大変なことです。愛する人のために。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8　東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ　ＤＰＳ「４Ｃど」係

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 28号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.31（9月27日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。



5名

1 リアルアーケードPS
（提供：ホリ電機）
▲毎秒24発のターボ・ホールド機能に、攻略に便利なスロー機能も搭載。また、頑丈なボディが激しいプレイをがっちり受けとめてくれるぞ。気分はまさにアーケード!!





各5名

『卒業クロスワールド』
オリジナルテレホンカード
（提供：イースリースタッフ）
2 横山めぐみ［上］
3 西川真樹［下］

PSゲームミュージックCD

5名



←10『バイオハザード』
SOUND TRACK REMIX
（提供：ユーメックス）
◀「バイオ～」の恐怖が音楽で再現された!! カプコン独自の立体サウンドがキミを襲う……。

3名



11『ポポロクロイス物語』→
オリジナルサウンドトラック
（提供：NECアベニュー）
▶その美しい音楽にも、注目が集まっている「ポポロ～」。サウンドトラック集を3名様に。



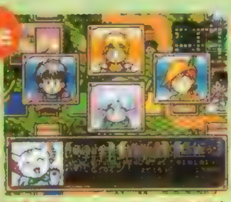
3名

←12『鉄拳2』
STRIKE ARRANGES
（提供：NECアベニュー）
◀あの飯野賢治らが6チームに分かれ、熱いアレンジバトルを繰り広げている。詳しくはP.188参照。

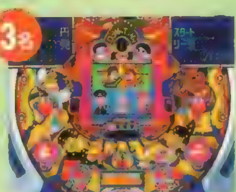
PSソフト

今が“旬”なソフトを、今回は計11名様にプレゼント!! キミが欲しいタイトルを1つ選んで送ってね。

5名



3名



7 新フォーチュン・クエスト ～食卓の騎士たち～

8 SANKYO FEVER ダウンタウン劇場
（提供：ティー・イー・エヌ研究所）



9 メールプラーナ
ソフト&オリジナルポスター
（提供：ガスト）

3名





3名

4『アイドル雀士スーチーパイII』
オリジナルポスター
（提供：ジャレコ）

5『時空探偵DD』
パイロット版（提供：アスキー）



30名

50名



6『トワイライトシンドローム』
体験版（提供：ヒューマン）
▲シリーズ第1弾「探索編」の第0話にあたる「はじまりの噂」がプレイできるぞ。「トワイライト～」未体験のキミはぜひ応募してくれ！ 第2弾「究明編」も発売中だぞ。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

世田谷区に謎の宇宙人襲来！ その秘密に迫る緊急特集（嘘）！

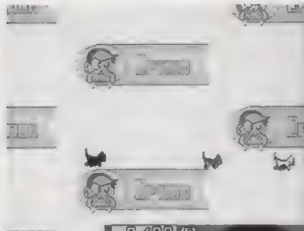
ウラワザデータベース Ver.3.3

読者の皆様に快適にゲームをして欲しい！ 電撃プレイステーションが贈る、愛と勇気と努力と根性と夢と希望と酒と涙と愛しさと切なさの結晶。それがそう、このウラワザデータベースなのです（かなり誇張）。

LV.80 ワールドスタジアムEX

■隠し仕様一覧

①河川敷球場で試合／ロード中のミニゲームで、ボールを20個以上取り、球場選択画面でゼビウススタジアムにカーソルを合わせし、Rのどれかを押しながら決定。②全員絶好調／ミニゲームでボールを21個取った状態でオープン戦を行う。③ミニゲームのボールを簡単に取る／ミニゲーム中、L1＋R1＋△＋セ＋✚下。④オーダー最適化／オーダー決定画面でL1＋R1。⑤自分のチームだけの成績を見る／「成績を見る」を選ぶとき、ス を押す。⑥球場を操る／球場選択画面でセ＋ス。その後、L1で左回転、R1で右回転させることができる。⑦猫が走る／オプションの操作決定画面でパッドをすべて外す。⑧もう一度エンディングを見る／一度優勝したチームのデータをロードし、ペナントの始めからを選び、優勝したチームと同じチームにカーソルを合わせ、L1かR1を押しながら決定。以上、駆け足で「ワースタEX」の隠し仕様をお送りしました。



◀オプションの操作決定画面でパッドを外すという暴挙に出ると、なぜか画面の上を猫が走っていく！

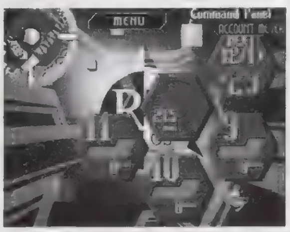


▶ミニゲームでのウラワザ。選手が突然レーザーを発し、ものすごい勢いでボールを集めまくるのだ。

LV.50 NOëL

■アカウント増加

つい長電話してアカウントが足りなくなってしまう人のため、アカウントを大量に増加させるウラワザを紹介しよう。やり方は、毎月の月末にシャットダウンするだけ。その後リセットして再起動すると、普段45分しか追加されないアカウントが、100分も追加されるのだ。これで好きなだけ女の子と会話することができるぞ！

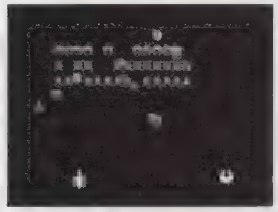


◀これだけ増えれば毎日でも電話できるぞ。

LV.50 モータルコンバット3

■隠しゲーム

対戦中キャラ選択の後の画面で、1P側は□を6回、△を4回、◎を2回、2P側は□を4回、△を6回、◎を8回押す。これで、隠しゲームのシューティングをすることができるのだ。ただし、画面に「NOW LOADING」の表示が出るまでの間に押さなければならないので、かなり素早く入力しなければならないぞ。1人では無理なので誰かに手伝ってもらおう。

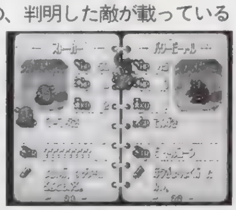


▲これが問題の隠しゲーム。簡単そうに見えて、ムチャに難しいぞ！

LV.50 ポポロクロイス物語

■モンスター図鑑で…

ゲームの攻略にはまったく関係ないけど、持ってるとうれしい「モンスター図鑑」。新しい敵と出会うたびにページが埋まっていくところが、コレクター魂をくすぐってくれるよね。このモンスター図鑑の、判明した敵が載っているページを開いたまましばらく放っておいてみよう。突然モンスターが動きだすのだ。そしてそのままさらに放っておくと、分裂してどんどん増えていくぞ。でも、何かキーを押すとそそくさと逃げていってしまうのだ。



▲モンスターたちのいろんな動きを楽しめるぞ。

LV.20 サイベリア

■ステージセレクト

まずはID入力画面で「NEMROSIM」と入力し、その後ゲームメニュー画面で「LOAD」を選択。するとステージセレクトが可能になるぞ。難しくてステージクリアが至難なのは同じだけど。

LV.20 ストライカーズ1945

■すぐにメニュー画面

ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2＋セ＋ス。すると、メニュー画面に戻ることができるぞ。また、メニュー画面で同じコマンドを入力するとモード選択画面に戻れ、モード選択画面で入力するとメーカーロゴまで戻れるのだ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。FAXでの投稿も受けつけているぞ（24時間OK！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5階
電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80：8,000円分のおもちゃ券
LV50：6,500円分のおもちゃ券
LV20：4,500円分のおもちゃ券
LV0：2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者／LV80（1名）：富山県 戸塚信二くん。LV50（3名）：静岡県 かほるくん、千葉県 稲葉瑞葉くん、長野県 S・I・Jくん
LV20（2名）：新潟県 ダメですくん、東京都 未知王くん。

ウラワザデータベース
URAWAZA DataBase
ver.3.3

お久しぶりのウラワザデータベース完璧版！　昔のソフトから最新ソフトまで、使えるウラワザをギッチギチに詰め込んだ、超特盛り大サービスバージョンです！

■アークザラッド
●コルボ平原でトッシュ登場
：スメリア空港で「自信がない」を5回繰り返してからバレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、トッシュが戦闘に加わってくれる。ただし、その後正式に仲間になるまでは、コルボ平原での戦いにのみ参加する。
●お得なアイテム取得情報
：①魔法のカード／アークの家の鏡台を25回調べる。②疾風のバンダナ／オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくると、母からもらえる。③力の実、パロの実、いのちの木の実／自宅に21回入る。④石×5／ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り：ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン／崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手に入る。⑦ラークの紋章、または古代の指輪／ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全問正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本／闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ／水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ／闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。
●おしゃべりイベント
：チョンガラが仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へいく。すると、「すごいアイテム」をめぐるミニイベントが発生する。
●隠し召喚
：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店に行く。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。

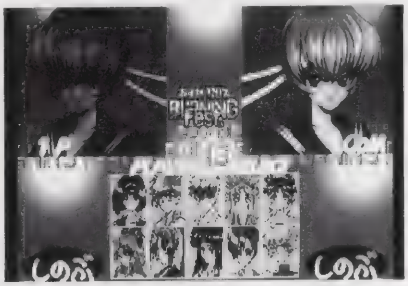
■アイドル雀士スーチーパイ LIMITED
●隠しグラフィック
：「フリー対戦モード」で、自分以外の15人すべて倒す。すると、4枚の隠しグラフィック(内3枚は2画面分スクロールする)を見ることができる。
●お得コマンド3選
：1Pモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋△＋◎を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、1Pモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋□＋⊗を同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことにされる。この場合、パネルマッチも必要ない。



◀コマンドでガンガン先に進んでいると、ハッピーエンドは見れないぞ。

■アクアノートの休日
●ブロック無限増殖
：漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使いきり、最後に設置したブロックにカーソルを合わせて⊗を押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す（一度ではうまくできない場合があるので、何度も試してみること)。これでうまくブロックの色が変われば、使えるブロックが1つだけ増える。後は、これと同じことを何度も繰り返せばOK。
●おまけモード
：漁礁モードをひたすらやり込み、漁礁の魚の数を最大にする。すると、登場する魚を自由に鑑賞することができるおまけモードを楽しむことができる。
●漁礁モードミニワザ集
：漁礁モードで、ブロック部分にカーソルを合わせ、L2（またはR2）を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同じくブロックにカーソルを合わせL1（またはL2）を押すと、ワイヤーフレーム式の断面図を見ることができる。さらに、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら㋝を押すと、漁礁を消すことができる。

■あすか120%スペシャル
●隠しキャラが乱入
：難易度星2つ以上でノーコンティニュークリアすればOK。
●忍を使う
：上記の方法で忍を乱入させて勝つか、全キャラでクリア（難易度不問、コンティニューOK）する。その後ストーリーモード以外のキャラ選択画面でR1を押しながら決定。
●無限コンボ
：可莉奈、キャシィ、清子、環で、まずは地上での連続技の最後を立ち強攻撃にして、相手を浮かせる。浮いた相手には追い打ちを入れず、浮かされた相手は空中にいる間になんらかの攻撃を1回だけ空振りする。これで、先ほどの連続技のカウントが継続され、次に攻撃を入れたときに内部でカウントされ続ける。以降、同じことを繰り返せばOK（旧バージョンのみ)。
●当たり判定表示
：「すたあと、おしてね」と表示されている画面で、✚上、下、左、右、⊗、◎と入力。ここで一度音が鳴るので、その後✚右、左、下、上、⊗、◎。さらに音が鳴ったら成功で、キャラ選択画面でR1を押せばクリアしていなくても忍を使える。また、この状態ならゲーム中L1を押せば当たり判定と攻撃判定が表示され、L2を押すとスローモードになる（新バージョンのみ)。



◀隠しキャラ。ちなみに、パッケージ右下に黒丸があるのが新バージョンの目印。

■アドヴァンストV.G.
●ボスを使う
：コンティニューをしてもいいので、とにかくストーリーモードでK1・K2を倒してクリアする。すると、ノーマルモードとVSモードでK1とK2を使用できるようになる。
●隠しカラー
：キャラ選択画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら△を押す。これで、通常の1Pカラー、2Pカラーとは違う、隠しカラーのキャラを使って遊ぶことができる。
●オートストーリーモード
：メインメニューの画面で、2P側の◎＋⊗を同時に押しながら「ストーリーモード」を選択する。そして1P側で「プロローグ」を選択すると、ビジュアルだけを連続して楽しめる。

■ヴィクトリーゾーン
●玉視点
：ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をカメラがひたすら追いかけていくという、「玉視点モード」を楽しむことができるようになる。ちなみに、この状態で同じくL1＋L2＋R1＋R2を同時に押すと、通常のモードに戻ることができる。
●くぎの調整
：デジパチか権利物のゲージの調整をする画面になったら、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて△を押す。すると、項目一覧のいちばん下の部分に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。これで、はかま周辺のくぎを調整することができるようになる。

■ウィザーズハーモニー
●カラオケモード
：㋝を押しながらゲームを立ち上げる。
●カーソルが巨大になる
：スケジューラー画面でしばらく待っていると、カーソルの弥次郎が巨大化していく。
●生徒会長とのエンディング
：生徒会長との3つのイベントをすべてクリアしている状態で、卒業試験をクリアすればOK。イベントは、6月から9月までの休日に魔法学科とギルド、10月から3月の休日に普通学科でランダムに発生する。
●ラミカとのエンディング
：まずはジャネット、システィナ、レジーの誰かをメンバーに入れておく。ゲーム中、11月にうわさコマンドを実行し、施療院に記憶喪失の少女がいるという情報を聞く。その後おでかけコマンドで施療院に行き、少女が記憶を取り戻せばOK。

■宇宙豪傑伝　爆裂商人
●隠しキャラ
：タイトル画面で㋝を押しながらR1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、⊗、⊗、㋜の順番にコマンド入力する。成功すると音が鳴るので、普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったら一番右までカーソルを移動させていく。すると、「ハニーちゃん」という隠しキャラを使って遊べるようになる。

■ウルフファング
●スペシャルモード
：タイトル画面で、サブウェポンボタンとショットボタンと㋜を同時押し。これで、1面からラストまで連続でプレイできる。
●ステージセレクト
：まずはオプション画面でLEVELを「SETTING」にし、上から「LESS」「LESS」「VERY FAST」にする。さらにBGMを「02」に設定し、ゲームモードを選択。これで末尾に「＋」のついた新モードが出現するのでこれを選べばOK。機体選択後、自由にステージを選べるようになる。
●ターボモード
：ゲーム中ポーズをかけて㋝＋ショットボタン（初期設定では⊗）を押せば、ゲームスピードが速くなる。

■エイリアントリロジー
●ステージセレクト
：オプションモードにあるパスワード入力画面で「GOLVL」と入力し、その後に行きたいステージのレベル数を続けて入力する。例えばレベル30のステージに行きたい場合は、「GOLVL30」と入力すればOK。後は、そのままタイトル画面に戻り、普通にゲームを開始する。これで、先ほど入力したレベルからゲームが始まる。

■エースコンバット
●クリアのおまけ
：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加。イージー／16機の自機が最初から使えるように。ノーマル／イージーのおまけに加え、傭機がすべて雇える。ハード／イージーとノーマルのおまけに加えて、作戦の選択が可能。
●おまけゲーム
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べる。また、このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、以降の傭機雇い賃が無料に。
●色変更
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ねまわるロードで㋜×10＋R1と入力すると、傭機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、◎、◎、△、△、△なら、VSモードで敵色が選択可。
●お金最大
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚下、◎、△、△、△、◎、△、◎、△、◎＋△、◎＋△。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアのおまけは追加されない。
●その他ミニネタ
：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、△＋㋜。②敵機を回転／ブリーフィング画面で敵機が表示されている間に2コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押す。③傭機を回転／傭機選択画面で、機体が表示されている間に2コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押す。④初期設定画面に戻る／タイトル画面で「1P GAME CONTINUE」と表示されている時に、R1＋△＋㋜を押す。

■AI将棋

●コマ表示切り替え
：ゲーム中、L2を押すと成ったコマの色変更、R2でコマの文字を1文字に変更できる。
●絶対勝つ
：COM戦で、負ける直前に先手と後手を入れ換える。

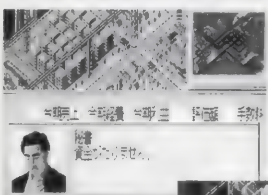
■A.IV.EVOLUTION

●隠しマップ
：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の2つの隠しマップが追加される。どちらも非常に難易度の高いマップであり、上級者向けとなっている。
●資金増殖
：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金がたりません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになってしまうので注意。そしてそのまま（全体コマンドが出ている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない）、株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、ソフトのバグを利用したワザであり、バージョンによってはできない場合もあるので注意。
●視点変更
：車窓モードのときに、㋝×11。すると、1コンのL、Rの4つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる。

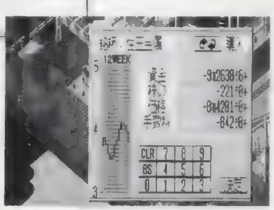


◀視点変更で町のいろいろな表情を見学して回ろう。

●在来線を引く
：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればOK。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外からどんどん資材を運んできてくれるようになる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。
●新幹線がバグる
：まずは新幹線かリニアを開通させる(どちらでもOK)。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を変更すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグってしまい、姿が消えてしまう場合もあるので注意すること。また、このウラワザも、ソフトのバージョンによってはできない場合がある。



◀資金増殖のワザでは、「資金がたりません」のメッセージが出たら、コマンド画面まで戻る。ここでもう一度キャンセルするとダメ。



▶コマンド画面が出ている間（時間が止まっている間）に株式売買のコマンドに入る。するとこの通り。株価がすべてマイナスになっている。

■エグゼクター

●各ステージのパスワード
：ステージ1「35314DF」ステージ2「FBE723F」ステージ3「8759AB3」ステージ4「9A969C0」ステージ5「1FEBD7B」
●最強装備
：①セクターキャノン／ミサイルとホーミングミサイルを4つ取る。②レーザーリフレクター／レーザーユニットを5つ取る。

■NBA JAM

●イニシャル画面で……
：イニシャル入力画面で「END」「JANUARY」「1」と入力すれば、強制的にシーズン終了。また、「FIN」「JANUARY」「1」と入力すれば、オールスターチームを使用することができる。

■NBA パワーダンカーズ

●時間を元に戻す
：オプションモードで1度ゲーム設定をメモリーカードにセーブしておく。そして「PLAYOFF&FINAL」か「EXHIBITION」モードでゲームを開始。しばらく普通にゲームをすすめ、点を取ったらポーズをかけて「LOAD OPTION」を選ぶ。これで、点数はそのままで時間だけ試合開始まで戻る。

■エンターテイメント雀荘That's PON

●トメと戦う
：まずは各部屋でガンガンハイスコアを取っていき、なんとしてでも「雀士の部屋」までたどりつく。そして、この部屋での対局でも、頑張ってハイスコアを取る。うまくハイスコアが出たら一度部屋を出る。最後に、再度部屋を選択する画面になったら、✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が3人ともトメという隠し部屋に入って、対局することが可能になる。このトメは、ラスボスということだけあって異常な強さを誇っているが、この対局で勝てばスタッフロールを見ることができる。

■オーバードライビンDX

●ハードモード
：「RACE TYPE」選択画面の「1VS1」にカーソルを合わせ、L1＋R1。
●画面スッキリ
：レース中に✚下を押しっぱなしで、メーター類の表示を消すことができる。同じコマンドを入力すると、元に戻ることも。
●隠しコース&最強の車
：5つのコースすべてで優勝すると、隠しコースで走れるようになる。この隠しコースが出現したら、トーナメントモード以外で車選択中にL1＋R1を押しながら決定すると、最強の車が出現。

■オフワールドインターセプター

●お金持ちコマンド
：オプション画面で□、⊗、◯、□、⊗、◯、□、⊗、◯、□、⊗、◯、□、⊗、◯、□、⊗、◯、と入力する。そして最後にL1を押してストーリーモードを最初から始めればOK。これで、最初から所持金が最高額という状態で、ゲームを開始することができる。

■おーちゃんのお絵かきロジック

●解いたパズルを表示
：どのモードでもいいので、適当なパズルを解く。解いたパズルの名前が表示されている画面で、見たいパズルにカーソルを合わせL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら◯。

■海底大戦争

●面セレクト
：タイトル画面で、カーソルを「START」に合わせて✚左上＋㋝を同時に押しながら◯を押す。すると画面上に数字が現れるので、遊びたいステージを選べばOK。
●スピード調整
：ゲーム中ポーズをかけて、△＋R2を押しながらポーズを解除すると、スピードアップする。また、同じくゲーム中ポーズをかけ、△＋L2を押しながらポーズを解除するとスピードダウンする。
●無限コンティニュー
：コンティニュー回数が0になってしまったら、最後のコンティニュー画面のとき△＋㋝を押しながら㋜を押す。これでコンティニューの回数制限がなくなるので、何度でもゲームを続けることが可能になる。

■カルネージハート

●簡単最適化
：企業に設計図の最適化を依頼したら、一度セーブしてリセット。そしてすぐにロードし直すと、最適化完了までに必要なターン数が1ターン減る。その後同じことを何度も繰り返していけば、最終的に1ターンで最適化が完了する。
●機体鑑賞
：機体設計室でハードウェアを選び、R1と✚キーのどれかで機体が回転。また、⊗＋✚上で縮小、⊗＋✚下で拡大できる。

■ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー
：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「PUSH START」と表示されている間にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら㋝。これで記号入力モードに入るので、特定の英字を入れるといろんなことが起こる。英字と効果は以下の通り。MA／2面から開始、UT／3面から、RH／4面から、MK／5面から、HT／6面から、YI／ボムを9個持っている、SS／パワーアップ時間最大、QB／主人公巨大化、CM／主人公縮小、TY／ライフが少ない、MV／2Pで合わせ鏡が出せる、MI／サウンドテスト。
●効果音とボイステスト
：タイトル画面でカスタマイズにカーソルを合わせ、2コンで㋝＋㋜を押すと、効果音やボイスのテストができる。

■機動戦士ガンダム

●ステージセレクト
：オープニングデモ中、✚左＋㋝＋R1＋L2を同時に押したまま㋜を押す。そしてそのまま㋜だけを離し、画面が出てくるまでその他のキーは押しっぱなしにしておく。すると、ステージセレクトが可能になる。このステージセレクトを使って後半面から開始した場合、ガンダムのレベルもそれなりに上がっている。
●モビルスーツを見る
：一度クリアした後で、モビルスーツを鑑賞できるおまけモードに入ると、鑑賞できるモビルスーツの種類が増えている。

■キャプテン翼J

●チームが増える
：タイトル画面で2P側のL2＋R2を押しながら◯＋⊗＋△＋□を同時に押す。すると、全部で9つもの新チームが選択可能に。
●同チーム対戦
：タイトル画面で2P側から✚上、下、△、⊗、左、右、□、◯と入力する。

■ギャラクシアン[3]

●ムービーモード
：メーカーロゴが表示されている間にL1、R2、R1、L2、✚上、下、上、下と入力。コマンド入力が成功すると、ゲーム中のムービーが見られるムービーテストモードに入れる。さらに、このモードでムービー鑑賞中に㋝を押すと、サウンドテストができるようになる。この状態から普通のゲームに戻りたくなったら、もう一度㋝を押せばOK。
●女性のシルエット
：プレイレコーディングデータをセーブするとき、名前を入力したらカーソルを「END」に合わせてR2を押しながら決定する。すると、ガンナーバトルモードでのシルエットが、女性のシルエットに変わる。
●ゴースト
：まずはプレイレコーディングモードでゲームを開始。ゲーム終了後、セーブ画面になったらセーブしないでメニュー画面に戻る。その後ガンナーズモードを選択すると、先ほどのプレイが「GHOST」という名前で登録されている。これで、自分のプレイをガンナーとして設定することができる。ただし、この「GHOST」は、リセットしたり電源を切ると消えてしまう。

■ギャラクシーファイト

●スモールサイズ
：まずは全キャラでクリアしてデータをセーブしておく。そしてそのデータをオプションモードからロードし、普通にゲームを開始して好きなキャラを選択。その後、ステージが決定されるまでL2＋R1を押しっぱなしにしておく。これで、キャラの大きさが縮小状態に固定される。
●ビッグサイズ
：まずは上のワザと同様に、全キャラでクリアしたデータをオプションモードからロードしておく。そして普通にゲームを開始して好きなキャラを選択する。その後、ステージが決定されるまでL1＋R2を押しっぱなしにしておく。これで、キャラの大きさが拡大状態に固定される。
●ボス使用
：上の2つのワザと同様、全キャラでクリアしたデータをロードしておく。そしてモード選択の画面でL1＋L2＋R1＋R2＋✚上＋△を同時に押しながら1Pモードを決定。これで、キャラ選択画面にボーナスくん、ヤコブ、フェルデン、ローウェの4人のボスが追加されている。

■球転界

●5億点からスタート
：パスワード入力画面で「KYUTENKA4S」と入力する。そしてゲームをスタートすると、いきなり得点が約5億点に。

■キリークザブラッド

●簡単ボス倒し

：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入口に立ったまま武器を連射。画面には何の反応もないが、ボスの判定はあるので、弾はきちんとボスに当たっている。このまま、納得のいくまで徹底的に撃ちまくること。十分弾を撃ち込んだ後でボスの部屋に入ると、通常通り登場デモシーンが流れるが、その後でボスはすぐにやられてしまう。この方法でボスを倒していけば、クリアはかなり楽になる。

■キリークザブラッド2

●HP、SP回復

：まずはあらかじめ2P側にもコントローラを差し込んでおき、✚キー以外のすべてのボタンを押しながら電源を入れる。するとスタッフロールが始まるので、それが終わるのを待って（キャンセル不可）、ゲームを開始。あとは、ゲーム中2P側の㋜を押すとHPとSPがマックスまで回復する。

●ミサイル大量入手

：ミッション6に登場するスロットマシンを動かし、とにかく数字を揃える。すると通路のどこかにカートリッジが落ちてくるので、これを取る。その後再び数字を合わせれば、また落ちてくる。

■キングスフィールドⅡ

●最強の剣

：最後のボスとの戦いで、ボスが左右のどちらかに大きく向いた瞬間に、素早く脇を通り抜ける（ボスの向きを変えなくても、何度も体当たりをしていればすり抜ける場合もある)。するとボスの後ろに進め、その先に最強の剣、ムーンライトソードがある。その後、竜王草の実を持ってわざとボスにやられれば、ムーンライトソードを持ち帰ることも可能。

●魔法剣

：まずは魔力を60以上にして、魔力ゲージ一杯の状態で○、△と押してさらに□を押す。すると、剣から魔法が発射される。

●NPCを倒す

：ゲームに登場するNPCを何度も何度も繰り返し攻撃する。すると、どんなNPCでもいつかは死んでしまう。しかも、NPCによっては、殺すことでアイテムを入手できる場合もある。

■ぐっすんおよよ

●変態モード

：タイトル画面で、○+⊗を同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

●面セレクト

：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2+✚右上+㋜：アーケードモード（ノーマル)、L2+✚左上+㋜：アーケードモード（変態)、L2+✚右下+㋜：PSモード（ノーマル）L2+✚左下+㋜：PSモード（変態)。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）かでもコマンドが違うので注意。

●デバッグモード

：タイトル画面でカーソルをOPTIONに合わせてL2+R1+㋜。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。

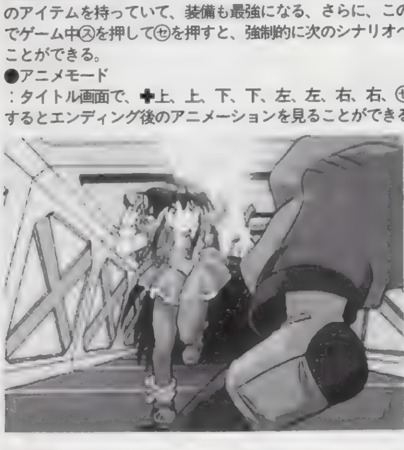
■クライムクラッカーズ

●デバッグモード

：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、○、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外のすべてのアイテムを持っていて、装備も最強になる、さらに、この状態でゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメモード

：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。するとエンディング後のアニメーションを見ることができる。



◀PS初期のゲームとは思えないスゴイアニメーション！

■グラディウス DELUXE PACK

●パワーアップ

：『グラディウスⅠ』の場合、難易度を「PS　EASY」か、「PS　DIFFICULT」に設定し、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、○と入力。『グラディウスⅡ』の場合、難易度を「EASY」に設定して同じくゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、○と入力。

●ステージセレクト

：『グラディウスⅡ』で、一度クリアした後（全面クリアしたデータをロードしてもOK)、タイトル画面でL1かR1を押しながらゲームスタート。ただし、ステージセレクト画面になるまでL1かR1は押しっぱなしにしておくこと。

■クラシックロード

●所持金増殖

：まずは対戦モード以外でゲームを始め、馬主メニューの画面のとき、「情報」を選んで現役競争馬を見る。ここで、一番下の馬を調べて△+□を同時に押す。成功すれば、資金が約10億円に増殖している。

■GROUND STROKE

●視点変更

：ゲーム中、プレイヤー視点（プレイヤーキャラを後ろから見た視点）にしておき、R1を押しながら✚キー、またはどれかのボタンを押す。これで、視点の変更や拡大縮小などが自由に行える。また、このワザで視点を変更したら、その視点のままゲームを続行することも可能になっている。

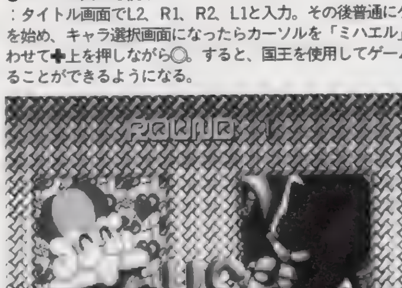
●リプレイ中に視点変更

：リプレイ画面になったら、L2を押す。すると、リプレイの視点を変更できる。

■くるりんPA!

●パロパル国王を使う

：タイトル画面でL2、R1、R2、L1と入力。その後普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったらカーソルを「ミハエル」に合わせて✚上を押しながら○。すると、国王を使用してゲームをすることができるようになる。



◀パロパル国王はハッキリ言ってかなり強いぞ！　是非使ってみよう。

●いきなりエンディング

：最初のロード中、1コンと2コンの㋝+㋜を押しっぱなしにしておく。そして画面が真っ黒になったら、✚キーの上下左右どれか、または○、△、□、⊗のどれかのボタンを押す。これで、いきなりエンディングを見ることができる。画面が黒くなった後でどのボタンを押したかによって誰のエンディングかが決まる。

●COMに簡単に勝つ

：キーコンフィグで、コンピュータ側のボタン割当てを、通常とは違うボタンに適当に変える。すると、コンピュータは操作ができなくなる。

■ゲームの達人

●お得なパスワード

：パスワード入力画面で「23456789」と入力する。すると、いきなりワールドモードから始まり、しかもすでに11人を倒した状態から開始することが可能になる。また、修行モードの場合は、いきなりプレイスの達人、将棋四段、連珠三段という状態になっている。

■GEX

●残機無限

：ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら✚上、○、△、下、右、□、下。

●無敵

：ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら⊗、□、✚下、下、上、下、右。

●スピードアップ

：ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら✚下、㋜、右、右、下、上、㋜。

■幻想水滸伝

●賭事で必ず当たる

：まずはロックランドにいるマルコに会い、話しかけて賭をする。始まったら取りあえず真ん中に賭け、これが当たったら一度止める。そして、もう一度話しかけ、再び真ん中に賭ける。これで永遠に当たり続ける。

●108人揃える

：グレミオ以外の107人を揃えた状態で最後の戦いまでいくと、グレミオが復活し、108人揃う。

■豪血寺一族2

●隠しキャラを使う

：まずはチームバトルモードでゲームを始め、キャラ選択画面になったら、✚左、右、下、上、下、左、右、左、上と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。2P側で遊ぶ場合は、2コンで入力すること。

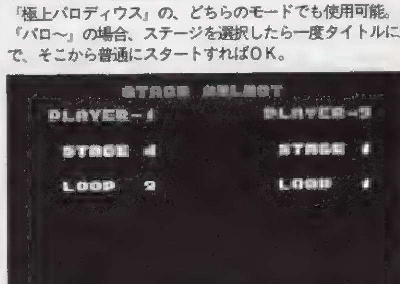
■極上パロディウスだ! DELUXE PACK

●最強

：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、○と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。

●面セレクト

：タイトル画面で、□×5、△×7、○×3と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで『パロディウスだ！』と『極上パロディウス』の、どちらのモードでも使用可能。なお、『パロ～』の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればOK。



◀ステージセレクト。これで好きなステージだけを遊ぶこともできる。

●無敵

：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、⊗、⊗、○、□、○、□、✚下、左。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。

●自機増殖

：どちらのモードでもいいので、タイトル画面で⊗×5、□×7、△×3と入力。音が鳴ったら成功で、自機が99機に増殖する。また、『極上パロディウス』モードで、△×5、○×7、⊗×3と入力。すると、難易度の高い2周目からのプレイが可能になる。

●隠しステージ

：『パロディウスだ！』モードで、ステージ2に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、2番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を1体でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げまわりながら耐えていると、PS版オリジナルの隠しステージに突入することができる。

●その他ミニネタ

：ゲーム中いつでもいいので、L1+R1+㋝+㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。また、『極上パロディウス』のオプションモードにあるサウンドテストの項目で、「SONG1～3」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていたもの。ゲーム本編では流れない。

■コズミックレース

●便利な隠しメニュー

：まずはゲーム中ポーズをかけて、△+⊗を同時に押す。すると、通常ではできないことが可能な、便利な隠しメニューが現れる。この隠しメニューでは、それまでのプレイを中断して素早く再スタート（アクセスがないので通常より素早く再スタートをすることが可能）ができたり、先ほどまでのプレイをリプレイしたりすることができる。

●コースセレクト

：メインメニューが表示されている画面で、L1+L2+R1+R2をすべて同時に押しながら□+○を押す。すると、コースの変更ができるようになる。これで、好きなコースを選んで走ることが可能になる。

■サーキットビート

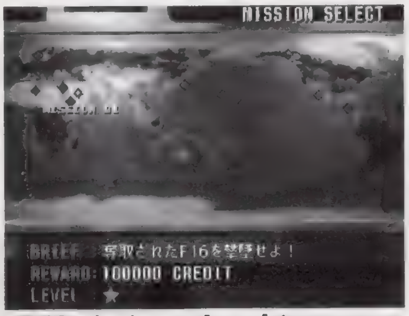
●フォーミュラーモード
：まずは「レース」モードの全6コースで、すべて1位を取る。するとタイトル画面で「GT」か「FORMULA」かを選択できるようになる。これで「FORMULA」を選べば、すべての車がフォーミュラーマシンになる。自車も速いが、敵もすべて速くなっているので注意。

■サイドワインダー

●新視点
：作戦画面が表示されたあと、L1+L2+R1+R2を機体選択画面が出るまで押し続ける。次にロード画面でL1+L2+R1+R2+㋝+△+◎を押しっぱなし。これで、後方視点でプレイできる。

●ミッション選択
：ミッション選択画面で、✚上、下、下、右、左、下、上、△と入力。すると、いきなりすべてのミッションを選択できる。

●全機体使用可能
：機体選択画面で✚左、左、右、下、上、下、㋝と入力する。



◀いろんなウラワザが取り揃っているので、楽しみがいがあるよね。

■サイバースレッド

●ビークル増殖
：タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、◎と入力すると、選べるビークルが5機追加される。

■ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

●ボス使用
：キャラ選択画面で、「チームエディットしますか？」と問われたら「YES」を選択する。その後、㋜を押しながら✚上+◎、右+□、左+×、下+△と入力。これで、ボスキャラである「草薙柴舟」と、「オメガ・ルガール」を使ってチームを作成することができる。

●デモショートカット
：オプション画面で、L1+L2+R1+R2を同時に押す。すると、試合に勝利した後のデモ画面をカットすることができる。デモをカットすれば、試合が終わるごとにデモを読み込まなくなり、ゲーム展開が速くなる。

■サラブレッドブリーダーⅡプラス

●いきなりお金持ち
：スタート時、調教助手と専属騎手の名前を下記のように変更する。すると、1人につき約6億円、全員を変えれば約52億に資金が増殖する。
調教助手：わにさん→まさかつ、まるすけ→ゆうすけ、あるこ→あきこ、あーばん→しんじ。
専属騎手：おがた→のぶゆき、なつむら→たけし、やなぎ→まさる、れいこ→ひろよ。

●ミニゲームでのウラワザ
：メモリーカードへのロード＆セーブ中にプレイできるミニゲーム「プチプチ」で、パーフェクトを取ると、うれしい効果が起こる。効果は、ロード中なら所持金1億円追加。セーブ中なら馬の鑑定所がすべて無料になる（再ロードするか、レースに出走するまで続く）。また、パーフェクト以外でも、好成績を取ればいくらかのボーナスがある。

■三國志Ⅳ

●いきなり強い君主
：新君主の登録画面で、名前を「劉備玄徳」と入力し、読みガナを何も入力しないで終了。そして年齢を20にすると、高いボーナスがもらえる。後で名前だけ変えることも可能。

■三國志英傑伝

●簡単耐久力回復
：戦闘で味方の武将がダメージを受けてしまったら、その武将の装備選択画面を表示させる。すると、なぜかダメージを受けていたハズの耐久力が最大値まで回復してしまう。この方法で、誰でも簡単に耐久力を回復させることが可能。ただし、行動済みの場合はできない。

■サンダーストーム&ロードブラスター

●ラウンドセレクト
：「ロードブラスター」の場合、「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1+L2+R1+R2+□+◎+✚左を押しながら1コンの㋜。これで「START ROUND」の項目が追加されるので、L1、R1で開始ラウンドを選べる。サンダーストームの場合、2コンのL1+L2+R1+R2+△+◎+✚左を押しながら1コンの㋜と入力すればOK。

●ムービーモード
：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1+L2+R1+R2と、1コンのL1+L2+R1+R2を同時に押しながら1コンの㋜を押す。すると、アニメだけを鑑賞できるムービーモードを楽しむことができる。なお、これは同じコマンドで『サンダーストーム』と『ロードブラスター』の、どちらでもOK。

●エクセレントゲーム
：『ロードブラスター』の場合「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのR1+R2+□+◎と、1コンの□+◎を同時に押しながら1コンの㋜を押す。これで、入力指示がいっさい出ないエクセレントゲームになる。なお、『サンダーストーム』の場合は、2コンのR1+R2+△+◎と、1コンの△+◎を同時に押しながら1コンの㋜でOK。

●メーターぐるぐる
：『ロードブラスター』のアーケードモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミング良く急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにするとタコメーターとスピードメーターの針がMAXを振り切る。ただし、特にゲームには影響しない。

●音速を超える
：『ロードブラスター』のPSモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミング良く急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにする。するとスピード表示がどんどん上がっていき、やがては1000キロを突破してしまう。ただし、本当に1000キロでるわけではない。

■ジグソーワールド

●ミニネタ
：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリックすると、枠の色を変更することができる。また、1Pと2Pのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更ができる。

■実況パワフルプロ野球'95開幕版

●全員絶好調
：チームセレクト画面でL1+L2+R1+R2を同時に押す。球団マークのそばに☆マークが付けば成功で、チーム全員が好調に。その後同じコマンドを押せば全員が絶好調になる。

■実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー
：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除する。すると、敵のピッチャーがなぜかチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、対人対戦以外ならどのモードでも可能。

●選手のデータを見る
：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてLかRのどちらかを押す。

●絶好調
：チームセレクト画面でL1を同時に押す。球団マークのそばに☆マークが付けば成功で、チーム全員が好調に。また、その後同じコマンドを押せば全員が絶好調になる。

■ジャンピングフラッシュ!

●雲を動かす
：タイトル画面で、L1+L2+R1+R2を同時に押しながら、✚キーの上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。

●エキストラモード
：6面までを100万点以上のスコアでクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようなる。ここでは、最大で6段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。



▶エクストラモードでは、6段までジャンプを繋ぐことが可能。いつもの3倍高く飛べるということは、落ちる恐怖も3倍に。ダッシュ移動も爽快だぞ。

■ジャンピングフラッシュ!2

●いきなりエンディング
：まずは特典でついてくるヨーロッパ版の『ジャンピングフラッシュ！1』を立ち上げる。タイトル画面が出たらCDを通常の『ジャンピングフラッシュ！2』と入れ替える。そのままゲームを開始すると、なぜかいきなりエンディングが始まる。

●新モード
：一度クリアすると、通常とは違う2周目（アロハ男爵恩しらずの巻）が遊べるようになる。

●スーパーモード
：1周目を100万点以上でクリアすると遊べるようになる。このモードでは、6段ジャンプが可能で、L1を押しながら移動でダッシュできる。また、アイテムの配置も毎回異なっている。

●ハイパーモード
：2周目の『アロハ男爵恩しらずの巻』を、200万点以上でクリアする。

■Jリーグ実況ウイニングイレブン

●新しい視点
：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、◎と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中に㋝を押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。

●ヴェガとアルタイルを使う
：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1+R2を押しながら✚右を押すと、ヴェガを使って遊ぶことができる。また、同じくクラブ選択画面でサンフレッチェに合わせてR1+R2を押しながら✚右を押すと、アルタイルを選択することができる。

■新日本プロレス　闘魂烈伝

●隠しキャラを使う
：タイトル画面で以下のコマンドを入力すると、それぞれの隠しキャラがいきなり使えるようになる。各隠しキャラの名前と対応するコマンドは以下の通り。①ケロちゃん（リングアナウンサー）／L1、L1、L2、R2、R2、R1、△、✚下、×、上、㋝と押し、天山にカーソルを合わせて㋝。②タイガー服部(レフェリー)／✚上、下、左、右、△、×、□、◎、L1、R1、L2、R2、㋝と入力し、金本にカーソルを合わせて㋝。③グレート・ムタ／◎、✚右、△、上、□、左、×、下、×、下、□、左、△、上、◎、右、㋝と入力し、武藤にカーソルを合わせて㋝。④パワー・ウォリアー／□、×、□、×、◎、△、◎、△、✚上、下、左、右、㋝と入力し、佐々木にカーソルを合わせて㋝。

●キャラが回る
：画面にポリゴンのキャラが表示されているときに、L1（またはR1）を押すと、キャラクターが回転する。

■水滸演武

●隠しキャラ
：まず、モード選択画面で「スペシャルモード」を選ぶ。そしてタイトル画面になったら、✚上、下、右、左、上、下、右、左、L2、R2とコマンドを入力する。これで、隠しキャラの溝口誠を使用することができる。ちなみに難易度ノーマル以上で全キャラを使ってクリアすると、このコマンドがわかる。

■進め! 対戦ぱずるだま

●ボスを使う
：2人プレイでのキャラ選択画面で、「？」の部分にカーソルを合わせ、㋜を押しながら以下の使いたいボスキャラに対応したコマンドを入力する。

珍を使う場合　：✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、◎。
市場を使う場合　：✚下、下、上、上、右、左、右、左、◎、×。
奥方を使う場合　：◎、×、✚右、左、右、左、下、下、上、上。
服田裏を使う場合：㋜を押し、1秒以内に×を10回以上連打。

■スターブレードα

●連射モード
：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、◎、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●無限コンティニュー
：タイトル画面で✚上、右、下、左、×、×、×と素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。なお、上で紹介した連射モードのウラワザと同様に、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうと、入力がキャンセルされてしまうので注意。

●マウスでプレイ
：通常はマウスでのプレイはできないが、あらかじめ2P側にマウスをセットしておくと、マウスを使ってのプレイを楽しむことができる。マウスでのプレイの方がコントローラよりも楽なのでお勧め。

■ストリートファイターZERO

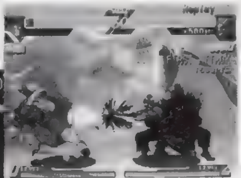
●隠しキャラ

：キャラ選択画面で、カーソルを「？」の部分に合わせて、Ｌ２を押しながら以下のコマンドを入力。１Ｐ側か２Ｐ側かで入力するコマンドが変わるので注意。なお、カッコ内のボタンは色違いのキャラを選択するときに押す。

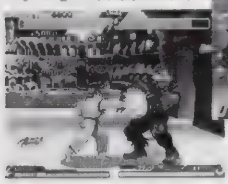
ベガ（１Ｐ）：✚左、左、下、下、左、下、下＋□△（または◎⊗）
　　（２Ｐ）：✚右、右、下、下、右、下、下＋□△（または◎⊗）
豪鬼（１Ｐ）：✚左、左、左、下、下、下＋□△（または◎⊗）
　　（２Ｐ）：✚右、右、右、下、下、下＋□△（または◎⊗）
ダン　　　　：△、□、⊗、◎、△（または△、◎、⊗、□、△）

●ドラマティックバトル

：難易度５以上でクリアすると、ゲームメニューに「ドラマティックバトル」モードが追加される。



▼史上最弱の隠しキャラ、ダン。「２」でも相変わらず？



▲こちらは最強の隠しキャラ豪鬼。もうお馴染みですな。

●勝ちセリフ選択

：キャラが勝ってから勝ちポーズまで、✚キーのどれか１つと、□＋△、□＋⊗、⊗＋◎、△＋◎のどれか１つの組み合わせを押しっぱなし。✚キーとボタンの組み合わせによって、勝ちセリフが決定される。

●ＣＯＭダンの乱入

：ゲーム中コンティニューしないで勝ち進み、上のウラワザを使って、同じ勝ちセリフを５回連続して出す。すると、ＣＯＭのダンが乱入してくる。

■ストリートファイターリアルバトルオンフィルム

●ゴウキを使う

：ストリートバトルモード、ＶＳバトルモード、トライアルバトルモードのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、R1、下、L2、右、L1、左、R2と「２秒以内」に素早く入力する。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このままプレイヤーを決定すればＯＫ。

●ミュージッククリップ

：あらかじめメモリーカードをつけておいて、「ムービーモード」をクリアする。そしてデータのバックアップをすると、ミュージッククリップモードが追加される。ここで、チャゲ＆飛鳥のプロモビデオを見ることができる。

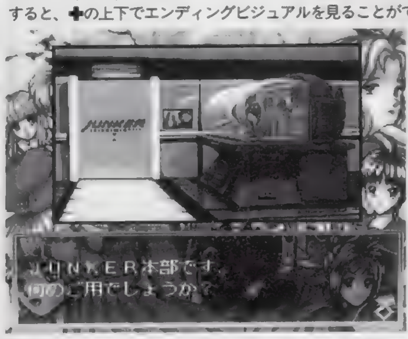
■スナッチャー

●スペシャルメニュー

：まずはオプション画面に入り、㋜。その後✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力すると、「スペシャルメニュー」に入ることができる。ここでは、バックの壁紙やカーソルの色などを変更可能。また、「スペシャルメニュー」中に上と同じコマンドを入力すると、オープニングシーンを見ることもできる。

●エンディングをもう一度

：エンディング後、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎。すると、✚の上下でエンディングビジュアルを見ることができる。



◀こんな壁紙にすることもできる。ゲームの雰囲気がメチャメチャになるが。

■スペースグリフォンVF-9

●レベルを自由に調整

：ゲーム中いつでもいいので、△＋⊗＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚上を押す。すると自分のレベルがどんどん上がっていく。また、あまり意味はないが、やはりゲーム中いつでもいいので△＋⊗＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚下を押すと、逆にレベルがダウンしてしまう。

●武器無限使用

：ゲーム中、□＋△＋⊗＋R1＋R2＋L1＋L2を同時に押す。すると、武器の弾数がまったく減らなくなるので、いくらでも攻撃することができるようになる。エネルギー消費型の武器の場合、消費エネルギーが０になる。

■ゼロディバイド

●色変更

：一度クリアするだけでＯＫ。選択方法は、キャラ選択画面で㋝を押しながら㋜以外のどれかで決定。１コンで２Ｐ側ボディーを選ぶには✚上を押しながら決定。

●ボスを使う

：最初から選択可能の８体のキャラすべてでクリアすると、（コンティニューＯＫ）ズールが使える。また、難易度をノーマル以上でノーコンティニュークリアするとイクストルを使える。

●隠しゲーム

：２コンの㋜と㋝を押しながら電源を入れる。すると『タイニーファランクス』が遊べる。このとき、◎を押してコンフィグに入り、そのまま◎ボタンを押しながらＳＰＥＥＤにカーソルを合わせ✚↖＋L2＋R2＋△で無敵。また、コンフィグ画面のＫＥＹ　ＣＯＮＦＩＧにカーソルを合わせ✚↖＋△を押しながら◎で面セレ。

●１／60モード

：プレイ時間が100時間を超えていて、プレイヤーが５ヒットコンボ以上を出している状態で、オプションの「ＤＪ」をオンにしておく。そしてオプションモードの「ＭＡＴＣＨ　ＰＯＩＮＴ」にカーソルを合わせてL1＋L2＋R1＋R2を押しながら✚下を押していく。画面の右下に「ＳＨＡＤＯＷ　ＯＢＪ」と表示されたら成功。この状態でゲームを開始すると、秒間60フレームで動くようになる。ただし、キャラクターはテクスチャーの貼られていない簡素版になってしまう。

●サウンドテスト

：タイトル画面でオプションモードにカーソルを合わせ、１Ｐ側の㋝＋L1＋R1と２Ｐ側の✚下＋㋝＋⊗をすべて同時に押しながら１Ｐ側の㋜を押す。すると、サウンドテストモードに入ることができる。✚キーで曲を選択し、◎で決定すれば演奏。⊗を押せば中止できる。

●ＮＥＣＯ登場

：総プレイ時間が24時間を超えていると、１Ｐモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面でＬ、Ｒの４つを押しながら決定すると、イクストルがＮＥＣＯに。

●ＮＥＣＯを使う：

：ズールとイクストルを使って、それぞれ１Ｐモードでズールを倒す。するとＮＥＣＯを使って遊べるようになる。

●その他ミニネタ

：①デジタルNECOマンガ／イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押しながら㋜でオプションに入る。②隠し画面／総合時間が200時間を超えてからオプションに入る。ステージ選択／総合時間30時間を超えるか、ズールとイクストル使用可能状態でベストラップ５秒台を出すと、２Ｐ対戦でステージを選べる。

■卒業 R

●体力回復

：鍛錬などのコマンドで自分のＨＰが減ったら、日曜日にセーブしてすぐにロードしなおす。すると、ＨＰが少しだけ回復するので、後は同じことを繰り返せばＯＫ。多少手間はかかるが、上限まで回復できる。

■太閤立志伝

●主人公変更

：ゲームメニューの選択画面で、L2＋R2を押しながら「最初から」を選択する。すると、明智光秀や柴田勝家を主人公にしてゲームをプレイできる。また、ここで新武将を登録し、新武将を主人公にすることもできる。

■大戦略 プレイヤーズスピリット

●連合軍を使う

：生産タイプの変更画面になったら、㋝を押しながら◎を押す。すると、「連合軍」を使ってプレイできるようになる。これは、世界のいろんなユニットを生産できる、非常にバランスの取れた生産タイプとなっている。

■タイムギャル＆忍者ハヤテ

●便利コマンド

：タイトル画面で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2＋✚左＋◎を同時に押し、１コンでL2、R1、右、㋜。その後メインメニューで「ＤＩＰモード」に入り、「PLAYER」の項目にカーソルを合わせて右に✚キーを入れていくと「？」と表示される。これで、残機が無限に。

●ムービーモード

：タイトル画面で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2＋✚左＋◎を同時に押し、１コンでL2、R1、左、㋜。これで、ムービーモードに入れる。また、この状態で㋝を押すとサウンドテストも可能。

■第４次スーパーロボット大戦S

●特殊誕生日

：主人公作成で、特定の誕生日と血液型の組み合わせによって普通とは違った精神コマンドを覚えていく。覚えるコマンドは以下の通り。コマンドの横の数字は、覚えるレベル。

１月29日 Ｂ 型：加１、根３、熱９、て16、閃20、奇39。
２月９日 Ａ 型：探１、加８、攪13、隠18、再28、奇39。
３月13日 Ｂ 型：加１、威５、熱20、自30、気40、奇45。
４月11日 Ｏ 型：加１、閃５、幸10、気20、熱20、奇35。
４月29日 Ａ 型：自１、加５、必40、気42、魂45、覚48。
６月25日ＡＢ型：気１、熱５、集５、足16、魂30、覚45。
８月12日 Ａ 型：幸１、気１、覚20、攪30、魂50、奇45。
９月２日 Ｏ 型：補25、信25、閃25、隠25、攪25、奇25。
11月11日 Ｂ 型：熱１、閃１、加４、幸10、自12、奇25。
11月16日ＡＢ型：足１、熱３、閃５、幸８、気17、魂37。
12月24日 Ｂ 型：集１、加２、閃４、て８、鉄10、魂27。

＊加＝加速、根＝根性、熱＝熱血、て＝手加減、閃＝閃き、奇＝奇跡、探＝探索、攪＝かくらん、隠＝隠れ身、再＝再動、威＝威圧、自＝自爆、気＝気合い、幸＝幸運、必＝必中、魂＝たましい、覚＝覚醒、補＝補給、信＝信頼、足＝足かせ、集＝集中

●マサキ簡単レベルアップ

：シナリオ「人間爆弾の恐怖」か「新しい力」で、マサキが増援として登場したら、わざと全滅する。そしてそのままゲームを再開すると、次にマサキが登場したときに彼のレベルが＋５されている。これは何度でも繰り返せるので、全滅を繰り返していればレベル99にすることも可能。

●隠しキャラ

：①シルキー・マウ／シナリオ「大将軍ガルーダの悲劇」で、左下から上へ１つ、右へ２つの位置にショウを待機させると、仲間になる。彼女を仲間にしておくと、シナリオクリア後サーバインかズワウス（どちらか１つ）が入手できる（ただし、ダンバインはなくなる）。②クエス・パラヤ／シナリオ「マーズコネクション」で、マップ左上から下へ６つ、右へ８つの位置にアムロを待機させると仲間になる。なお、このシナリオは主人公がリアルタイプでないと行くことはできないので注意。

■ダブルドラゴン

●キャラの大きさ変更

：ＣＯＭ戦か２Ｐ対戦のとき、ゲーム中㋜を押してポーズ状態にして、△、□、◎のどれかを押すとキャラのサイズを変更できるようになる。押したボタンによって大きさが違い、⊗を押せば元に戻る。さらにこのとき✚キーを押せば、「タイニー３Ｄモード」のようなキャラの視点変更も可能。大きさや視点を変えた状態でもう一度㋜を押してポーズを解除すれば、変更した大きさで戦いを続けられる。ただし、キャラクターの当たり判定は普通のままなので注意。

●ボスを使う

：キャラ選択画面で、ビリー→マリアン→チェンフー→ジミーの順にカーソルを３～５秒ずつ止めていく。すると、キャラクター選択用の枠が２つ増えて、２人のボスキャラクターが使用できるようになる。

■チャンピオンレスラー実況ライブ

●隠しキャラ

：タイトル画面で✚上、右、下、左、◎、◎、□、□と入力すると、キャラ選択のとき「無道」が「須藤　玲司」になっている。また、同じくタイトル画面で□、□、◎、◎、✚左、下、右、上と入力し「藤岡　竜」を選択すると、試合中だけ謎のレスラー、アンソニー猪本（仮名）に変わる。どちらのキャラを使う場合でも、ゲームモードは何でもＯＫ。

■ツァイトガイスト

●ステージセレクト

：オプション画面で㋝、R2、L1、□の順に入力。すると画面の左上に数字があらわれるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後㋜を押せば、選んだステージから開始できる。

●縦＆横スクロールモード

：ゲーム中㋜でポーズをかけ、次に㋜を10秒以上押し続ける（ポーズは解除される）。さらにもう一回ポーズをかけ、今度は解除と同時にL2を押せば縦スクロールに。また、最後のボタンをR2にすれば横スクロールになる。

■ツインビー対戦ぱずるだま

●アーケードモードでのウラワザ集

：①玉が遅くなる／１コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。②真っ黒プレイ／ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎。すると、落下するまで玉の色がわからなくなる。

●その他ウラワザ

：①すばやくコンティニュー／コンティニュー画面になったら㋝を押す。②隠しエンディング／難易度を３以上にして、ハードモードをノーコンティニュークリア。

■Dの食卓

●途中からプレイ
：ゲーム中、ディスクの入れ替えでリセットしたら、CDの蓋を開け、メニュー画面でメモリーカードを選ぶ。ここで、別のメモリーカードにデータをコピー。後は蓋を閉めてゲームを再開する。後で続きから遊びたくなったら、コピーしておいたデータを再コピーして2枚目（または3枚目）のディスクで立ち上げればOK。

■DESCENT

●色が変になる
：ゲーム中いつでもいいので、□、△、○、○、□、△、□、×、△、×、□、△と入力する。すると、画面の配色がおかしくなってしまう。このままの状態でもゲーム自体は普通通り進められるが、かなり画面が見にくくなってしまう。
●シールド全回復
：ゲーム中いつでもいいので、△、△、×、□、△、○、△、×、□、×、△、×と入力。すると、シールドが最大値まで回復する。このコマンドはゲーム中何度でも入力可能。
●ターボモード
：ゲーム中いつでもいいので、□、△、○、□、○、×、□、×、○、△、□、×と入力。すると、自機の移動と攻撃のスピードが速くなる。
●画面が明るくなる
：ゲーム中に、□、△、○、□、□、×、○、△、□、○、×、△と入力すると、画面の色がいつもより明るくなり、敵の姿などがハッキリ見えるようになる。

■デザエモン+

●ミニワザ
：①ゲームの無敵モード／オプション画面でL1＋L2を押しながらR1する。②文字フォント選択／タイトル画面でL1を押しながら✚上下。③SFC版DAIOHをプレイ／サンプルゲーム選択時L2を押しながら決定。④おまけゲームで遊ぶ／サンプルゲーム選択時L1を押しながら決定。⑤隠し曲の選択／サウンドエディタのとき、曲の選択画面で㋝を押しながら選択する。

■デストラクションダービー

●無敵
：ネームエントリーの画面で、「！DAMAGE！」と入力する(最初と最後の「！」を忘れないように)。この状態でゲームを開始すると、どんなに敵とぶつかっても、自分の車はまったくダメージを受けなくなる。ただし、「THE　BOWL」などでは、自分の車がまったくダメージを受けないため、記録を残せない場合もある。
●隠しコース
：まずはモード選択画面で「チャンピオンシップモード」を選んで、名前を入力する画面になったら「REFLECT！」と入力する。その後、モードを「タイムトライアル」などの、コースを自由に選択できるモードに変更し、コース選択画面に入る。すると、選択画面に「？」という謎のコースが追加され、走れるようになっている。

■出たなツインビーヤッホー!

●ステージセレクト
：『出たな！　ツインビー』モードで、まずはハイスコアを573000点以上に塗りかえる。その後、一度わざとゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、あらためてもう一度ゲームを開始する。そしてメローラ女王が話しているオープニング画面になったら、L1＋R1を押しながら✚上下でステージを変更することが可能。
●ステージを飛ばす
：『ツインビーヤッホー』モードで、まずは普通にゲームを進めて、頑張ってハイスコアを573000点以上に塗り替える（難易度はなんでもよい)。この状態になったら㋜を押してポーズをかけ、✚左、左、右、右、下、上、下、上、○、○、□、□、△、×、△、×、△、△と入力する。これで、そのステージをクリアしたことになり、いきなり次のステージにスキップすることができる。一度ハイスコアを塗り替えれば、以後何度でも使える。
●継続プレイ
：普段なら3ステージで終わってしまう「PRACTICE」モード。まずは、この「PRACTICE」モードでゲームを開始する。そして、ステージ3にいく前になんとかベルを30個集める。すると、そのままステージ4が始まり、最終的に6まで遊べてしまう。ちなみに、1つでもベルを取り逃すとアウトなので、かなりの腕が必要となる。

■鉄拳

●中ボスを使う
：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューが可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計8回クリアすることで全員が使えるようになる。

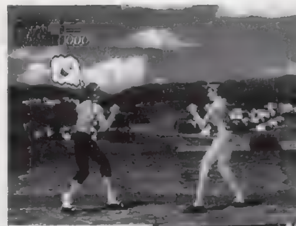
●ギャラガウラワザ集
：ロード中に遊べる『ギャラガ』を18,5秒以内にクリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが5発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連射することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間に㋝を押せばその面からコンティニューできる。
●平八を使う
：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで1Pモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。
●簡単デュアルファイター
：2P側のコントローラで、✚上＋×＋△＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると『ギャラガ』の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。
●デビルカズヤを使う
：ロード中に遊べるおまけゲームの『ギャラガ』で、全8面をコンティニュー1回以内でクリアする。その後1Pモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせて㋜を押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。



◀『一』のラスボスである平八も使えるようになる。『2』では通常キャラだけど、このときはまだボスキャラ。

■鉄拳2

●中ボスを使う
：通常のキャラでアーケードモードをクリアする。すると、その通常キャラに対応した中ボス（8人目に出てくる敵キャラ）が使えるようになる。難易度や試合数、試合時間は自由に設定してもOK。また、コンティニューしたときキャラを変更しても大丈夫。通常のキャラ10人分、全部で10回クリアすれば、すべての中ボスを使えるようになる。
●ロジャー&アレックス乱入
：アーケードモードの3試合目で、「グレイト勝ち」する（自分の残り体力が少ない状態で勝つ。「グレイト！」という声がしたら成功)。すると次の試合でロジャーかアレックスのどちらかがが乱入してくる。
●ロジャー&アレックスを使う
：上記の方法でロジャーかアレックスを乱入させ、それに勝つ。その後デビルカズヤを倒してクリアすれば、使用できるようになる。通常はロジャーで、2P色を選べばアレックスになる（使用できるワザは同じ)。
●カズヤを使う
：中ボス8人を使用できる状態にして、中ボスの誰かを使ってアーケードモードをクリアする。
●デビルカズヤを使う
：中ボスすべてとカズヤが使用できる状態にしておいて、カズヤを使ってアーケードモードをクリアする。
●タキシードカズヤを使う
：上の方法で全23キャラを使用可能な状態にして、キャラ選択中カズヤにカーソルを合わせて㋜を押す。
●でかモード&ドでかモード
：中ボス全員を使用できる状態で、キャラを選んだら、ロード中（対戦者の名前が表示されている間）に㋝を押し続ける。するとキャラの頭が大きくなる。その後、次の試合で同じコマンドを入れると、さらに頭が大きくなる。
●勝ちポーズを決める
：試合に勝ったら○、△、□、×のどれかを押しっぱなし。押したボタンによりポーズが変化（2種類しかポーズを持っていないキャラもいるので注意)。
●ワイヤーフレームモード
：全キャラ使用可能状態で、L1＋L2を押しながらキャラを決定する。すると、自分のキャラがワイヤーフレーム状態になり、さらに自キャラを背後から見た視点でゲームをすることができるようになる。このとき、画面左上には敵との位置関係を示すレーダーも表示される。
●浮きが大きくなる
：全キャラ使用可能な状態で、キャラを選んだらロード中✚上を押しっぱなしにしておく。これで、相手を浮かせるワザ（空中に吹き飛ばす）を入れると、普段より高く浮き上がる。そのため、通常では入らない空中コンボなどが可能になる。



◀ウラワザと呼べるのかわからないけど、プラクティスモードで何もしないでいると、吹き出しに食べ物が表示される。キャラの好物なのか?



▶今度のデビルカズヤはビームも撃てる！ 出現は楽なうえに、使ってて楽しいぞ。ちなみに2Pカラーではエンジェルカズヤになる。技は同じだ。

■鉄道王'96

●途中で止める
：まずは普通にゲームを始め、ゲーム中自分の番になったら、ダイスを振る前に✚左＋㋝を同時に押す。するとメッセージが表示されるので、そこで◎を押せば、ゲームの途中でも強制終了することができる。

■でろーんでろでろ

●ミニネタ集
：「朝まで生でろ」を2P側で始めると、いつもと背景が変わる。また、「朝まで生でろ」モードでゲーム中L1を押すと、押している間だけ落下スピードが遅くなる。さらに、モード選択でL1＋R1を押しながら「朝まで〜」か「摩天楼は〜」モードを選ぶと、音声がカットされる。
●サウンドテスト
：タイトル画面でL1×8、✚上×8、L2×4と入力。

■天地を喰らうⅡ

●スペシャルモード
：タイトル画面でR1、△、L1、□、×、◎、R1。このモードでは、ジャンプ中✚↓＋攻撃でたたきつけ攻撃を出すことが可能。また、張飛は素早く✚↑↓←→＋攻撃で連携必殺技が出せ、その他のキャラは素早く✚↓↑↓↑＋攻撃で特殊な必殺技が出せるように。

■闘神伝

●ガイアを使う
：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき1コンで↓↘→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればOK。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。
●ショウを使う
：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに2コンで素早く→↓↘＋□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でOK。
●演歌を聞く
：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のBGMが流れる。
●簡単秘伝必殺技2
：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で↘＋×。その後オプションモードでLとRをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中㋝を押しながらL1＋L2＋R1＋R2。
●カメラアングル操作
：オプションモードのパッドタイプを、L、Rボタンが4つすべて「NOT USE」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ)。すると、カメラアングルに「YOUR SELF」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にL、Rボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて◎＋△＋□＋×を押しながら㋝を押すと、ポーズ表示が消える。そこで1コンの㋝を押すと、今度はL、Rボタンでカメラのズーム操作を行うことができる。
●体験版キャラで遊ぶ
：まずは普通の『闘神伝』を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアより発売の「闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK」に付属の体験版CDに入れ替える。そして黒エリスやデカ頭エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら普通の闘神伝に入れ替える。これで、普通は時間制限がある体験版キャラで、最後まで遊べるように。

■闘神伝2

●ボスキャラを使う

：タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に1コンでL1、L2、△、R1、R2、□と入力。音が鳴ってカーソルの色が青く変われば成功。これで、キャラ選択画面の「?」にボス2人が登場する。

●隠しキャラを使う

：まずは、上にあるボスを使うウラワザを入力し、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、2コンで□、R2、R1、△、L2、L1と入力する。音が鳴ってカーソルの色が赤くなれば成功。これで、キャラ選択画面の「?」の部分に、隠しキャラの2人が登場する。

●「?」で自由に選択

：キャラ選択画面で「?」にカーソルを合わせ、㋝を押す。すると「?」のルーレットをコマ送りすることができるので、簡単に好きなキャラを選ぶことができる。上のボスキャラ、及び隠しキャラ使用のウラワザと併用すると、簡単にボスキャラなどが選べるので便利。

●簡単「闘神奥義」

：まずは隠しキャラが選択できる状態にして、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に1コンでR1、R2、□、L1、L2、△と入力する。音が鳴ってカーソルの色が緑になれば成功。後は試合中LRボタンに設定されている必殺技ボタンをすべて同時に押せば、闘神奥義を出せる。

●カメラ操作

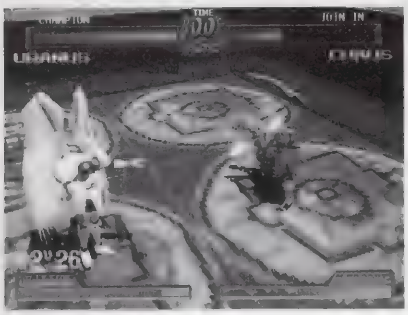
：オプションでボタン配置をすべて「不使用」にすると、カメラタイプの選択肢に「操作」が追加される。これを選んで、ボタン配置を「カメラ操作」にすると、試合中にLRボタンでカメラの操作が行える。

●コマ送り

：ポーズ中、1コンの○+×+△+□を同時に押しながら㋝。ポーズの表示が消えたら2コンの㋝。

●マウスで操作

：試合が始まったら、コントローラをマウスに差し替える。マウスの移動でキャラの移動、右クリックで強武器攻撃、左クリックで強蹴り攻撃。また、マウスの操作で必殺技を出すことも可能になっている。



◀隠しキャラを使えるようにしておけば、ますます楽しくなるぞ。

■DOOM

●6大コマンド

：①無敵／ゲーム中ポーズをかけて✚下、L2、□、R1、右、L1、左、○と入力し、ポーズ解除。②すべての武器所持／ゲーム中ポーズをかけて×、△、L1、上、下、R2、✚左、左と入力し、ポーズ解除。③マップ選択／ゲーム中ポーズをかけて✚右、左、R2、R1、△、L1、○、×と入力しポーズ解除。④壁が透ける／ゲーム中ポーズをかけてL1、R2、L2、R1、✚右、△、×、右と入力し、ポーズ解除。⑤全体マップ表示／ゲーム中ポーズをかけて△、△、L2、R2、L2、R2、R1、□。⑥敵の位置表示／ゲーム中ポーズをかけて△、△、L2、R2、L2、R2、R1、○。

■闘牌伝アカギ

●ムービーモード

：タイトル画面でL1+L2+R1+R2+✚上を押しながら㋜を押す。すると、これまでに見たムービーならば、好きなシーンを選んで見ることができる。

■トータルエクリプスターボ

●お得コマンド

：ゲーム中ポーズをかけ、メニュー画面を呼び出す。そこで△、□、○、□、△、□、L1、L1+R1、㋝、㋝の順番に素早く入力。ここで画面にドクロの絵が表示されるので、今度は△、□、L1、L1、L1、□、△と入力。ゲーム画面に戻ったら成功で、コンティニュー回数、プラズマ弾、残機数がすべて10に増殖している。

●ステージセレクト

：メニュー画面でパスワードにカーソルを合わせ、㋝を押したまま△、L1、□の順に入力。その後㋝を離して△、L1、□、△、L1、□と押すと、ステージセレクトが可能になる。

■土器王紀

●ムービーテスト

：まずは一度ゲームをクリアする。するとコマンドモードに「ムービーテスト」という項目が追加される。これを選んで、見たいムービーを選択すれば、そのムービーだけを見ることができる。また、このムービーテストで、猫がじゃれ合っているおまけムービーも見ることができる。

■ときめきメモリアル

●詩織の部活を決める

：詩織の誕生日を入力したら、誕生月の数値を4倍し、誕生日の数値を足した数を11で割る。そこで出た余りが、以下の部活に対応している。0＝文芸部、1＝電脳部、2＝野球部、3＝水泳部、4＝演劇部、5＝美術部、6＝サッカー部、7＝バスケットボール部、8＝科学部、9＝吹奏楽部、10＝テニス部。

●情報誌に情報が追加

：情報誌を開いているときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と素早く押すと、普段の情報にミニ知識が追加される。コマンド入力はかなりシビア。とにかくすばやく押さないと、情報誌画面がキャンセルされてしまうので注意。

●Q&Aコーナー

：平日コマンド入力画面で、主人公の机の上にある蛍光灯のあたりをクリック。すると、いろんな情報を知ることができる「Q&Aコーナー」に入れる。

●電話をかける

：休日コマンド画面で、主人公の部屋にある電話にカーソルを合わせて、女の子の電話番号を○、×、△で入力。すると本当に電話がかけられる。電話番号は、好雄が教えてくれる。

●いきなりパワーアップ

：おまけゲームの「ツインビータイムアタック」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と押すと、フルパワーアップできる。しかし、このワザを使うと、タイムが最大値になってしまう。

●カラオケの曲を選べる

：1人の女の子と3回目にカラオケ屋に行き（3回連続は不良が出るのでやめよう）、「あなたの歌も聞きたいな」などのメッセージのときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力する。すると、3曲の中から歌いたい曲を選べる。

●アルバムモード

：エンディングを迎えたら、しばらく何も押さずにいるか、スタッフロール中に2コンで×と入力する。すると、デートの記録を見れるアルバムモードに入れる。

●戦闘で…

：不良との戦闘中、ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、○、×と押すとHPが1になってしまう。さらに、この状態で✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と押すと、HPが5730になる。

●スピードアップ

：ゲーム中、2コンの㋜を押す。すると、ゲームスピードがわずかながら上がる。

●詩織のセリフが変化

：オープニングの詩織のセリフで、普通は「あなたが…」までしか言わないが、あらかじめ2P側にマウスを差しておくと、「…好きです」と続けてくれる。

●能力値573

：名前入力画面で、あだ名を「こなみまん」と入力。すると、すべての能力値が573の状態でゲームを開始できる。なお、ストレスも573になっているので注意。

●みんな仲良し

：名前入力画面で、名字を「みんな」、名前を「仲良し」と入力。すると、優美と美樹原以外の全員が登場している状態からゲームを開始できる。上の能力値573のワザとの併用も可能。

●隠しゲーム

：①「ツインビータイムアタック」／2年目の文化祭で、電脳部に行ってプレイする。②「スターダストシンフォニー」／電脳部での経験を高め、クラブマスターになる。

●スタッフの名前を登録

：名前入力画面で、㋝を押しながらL，Rの4つのうちどれかのボタンを押す。すると、主人公の名前とあだながゲーム開発スタッフと同じ物になる。

●マスコットを動かす

：まずはシステム設定画面で、一度クリアした女の子のマスコットを表示する。そしてコマンド選択画面でマスコットにカーソルを合わせて決定し、R1を押しながら✚キーを押す。すると、マスコットの紐の長さを調節できる。

●ラジオを聞く

：コマンド選択画面で、主人公の部屋にあるコンポをクリック。すると、ラジオ番組を聞くことができる。

●すぐに電話が繋がる

：休日コマンド画面で誰かに電話をかけたとき、電話のコール音が鳴っている間に×を押す。すると、ボタンを押した時点ですぐに相手が出てくれる。

■ときめきメモリアルプライベートコレクション

●オープニングメッセージを選択

：「PUSH　BUTTON」と表示されている画面で、以下のボタンを押す。

藤崎詩織　のメッセージを聞きたい場合／L1+✚上同時押し。
如月未緒　のメッセージを聞きたい場合／L1+✚左同時押し。
紐緒結奈　のメッセージを聞きたい場合／L1+✚下同時押し。
片桐彩子　のメッセージを聞きたい場合／L1+✚右同時押し。
虹野沙希　のメッセージを聞きたい場合／L2+✚上同時押し。
古式ゆかりのメッセージを聞きたい場合／L2+✚左同時押し。
清川望　　のメッセージを聞きたい場合／L2+✚下同時押し。
鏡魅羅　　のメッセージを聞きたい場合／L2+✚右同時押し。
朝日奈夕子のメッセージを聞きたい場合／R1+✚上同時押し。
美樹原愛　のメッセージを聞きたい場合／R1+✚左同時押し。
早乙女優美のメッセージを聞きたい場合／R1+✚下同時押し。
館林見晴　のメッセージを聞きたい場合／R1+✚右同時押し。
伊集院レイのメッセージを聞きたい場合／R2+✚上同時押し。

●カルトクイズで…

：「ときめきカルトクイズ」で、1問も間違えずにオールクリアする（1人クリアするたびにセーブしていくと楽）。すると伊集院が現れてクイズを出題してくる。さらにこれに全問正解すると、エンディングのグラフィックが変わり、さらに「CGギャラリーモード」に未発表のCGが追加される。

●おまけグラフィックで…

：「ときめきカルトクイズ」で取りあえずプライベートビーチまでいく。ここで女の子の最初のセリフが終わったら、グラフィックにカーソルを合わせてボタン連打。すると、何か一言しゃべってくれる。その後再びしつこく連打していると、別のセリフをしゃべってくれる場合もある。

●タイトルで…

：電源を入れ、タイトル画面が出た後しばらく放っておく。すると、3回目のときのタイトルでの「プライベートコレクション」というみんなの声が、古式さんだけ遅れる。

●メニュー画面で…

：メニュー画面で、女の子の電話番号（本編を遊んだことのある人ならわかるハズ）を入力すると、画面下にその女の子が表示される。それにカーソルを合わせてクリックすると、メッセージが流れる。このメッセージは、クリックするごとに変わっていく。



◀さて今日は詩織のメッセージを聞こう。日ごとに変えてみるのもいいね。

■ドラえもん

●カラオケ

：オープニングのデモビジュアルを最後まで見て、主題歌が終わるのを待つ。すると、「準備はできたかい、いくよ！」というドラえもんのかけ声がして、主題歌のカラオケが流れ始める。画面下には、歌詞も表示される。

■ドラゴンボールZ

●隠しキャラを使う

：タイトル画面で✚上、△、下、×、左、L1、右、R1と入力。成功すると全27人から選択可能。また、このコマンドをいれておくと、オープニングムービーも変更される。

■ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

●SPモード

：まずは「Zキャンペーンモード」のすべてのエピソードをクリアする。すると、モード選択画面に「SPモード」という新しいモードが追加されている。このモードは全部で30ものステージで構成されており、1人対多数のハンデ戦なども楽しめるようになっている。

■ドリフトキング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル

●ポイント最高

：電源を入れ、「GENKI」のロゴが表示されたら、2P側の㋜+L1+L2+R1+✚下をタイトル画面が出るまで押しっぱなし。このとき、オープニングデモは1P側の㋜で飛ばしてもOK。これでシナリオモードを開始すると、ポイントが最初から最大になっている。

■ナイトストライカー

●3大コマンド
タイトル画面で✚上、上、左、左、下、下、右。この後、△、□、×のどれか1つ+㋜で、押したボタンにより次の効果が得られる。△+㋜の場合：背景が2倍の速度でスクロール。□+㋜の場合：面セレクトが可能になる。×+㋜の場合：スコアアタックモードに入れる。

■NIGHT HEAD

●デバッグモード
：タイトル画面で✚上、下、上、下、左、右、左、右、R1、L1、R1、L1と入力し、音が鳴れば成功。その後普通にゲームを始め、ゲーム中㋜を押せばデバッグメニューが表示される。
●タイトル画面変更
："写真館"でタイトルにしたい写真を表示し、タイトルに戻る。

■忍空

●キャラコレでキャラ追加
：お楽しみモードのキャラクターコレクションで、カーソルをキャンセルの位置に合わせてL1+L2を同時に押しながら決定すると里穂子を選ぶことができる。また、同じくキャンセルにカーソルを合わせR1+R2を押しながら決定すると、ヒロユキが見れる。

■熱血親子

●隠し技
：各キャラごとに、以下の操作で隠し技が出せる。日々野乱童／敵をつかんだ状態で2段ジャンプ。日々野里緒／キャラが右向きのとき、素早く✚下、右、下、右+ジャンプ。美濃輪寛太郎／R1を押しながら✚キー後ろ方向に素早く2回。

■バーチャルスタジアム'96

●隠しコマンド
：まずはオプション画面で○×3、△、□×3、△。その後設定画面で□。これで隠しオプションが登場するが、このままではほとんどの項目を変更できない。変更する場合は、項目ごとにオプション画面で以下のコマンドを入力。ドリームクラブ：□、□、△、△、○、○、□、□。PK：□、△、□、○、□、△。カーブボール：△、□、○、△、○、○。S・パワー：△、□、△×8。S・キーパー：□×5、△×5。S・オフェンス：□×5、△、○。S・ディフェンス：△×5、○、△。クレイジーボール：○、□、△、○、○、△、□、○。ステュピドクラブ：□、△、○、□、△、○。

■パーフェクトゴルフ

●時間設定
：時刻設定で時間を12:34:56に合わせて、□を押しながら×を押す。これで、普通はできない風力や風向きの調整をすることができるようになる。
●色変更
：ゲームモードでBGMをオフにして、ティの設定のときに×を押しながらL1からR2までの4つのうち、どれか1つを押す。
●キャラが金属人間になる
：新規プレイヤーでゲームを始め、名前を「R・Masel」とし、Maselの顔を選ぶ。すると、プレイヤーの姿がなぜか金属人間になってしまう。

■ハーミィホッパーヘッド

●タイトルでハーミィ操作
：まずは本体にメモリーカードを差してゲームスタート。そしてステージ2をクリアしたらわざとゲームオーバーになり、セーブしてEXITを選ぶ。次にタイトル画面で「LOAD GAME」にカーソルを合わせて㋝を押しながら㋜。最後にマップ画面でもう一度㋜。これで、タイトル画面のハーミィを操作できる。
●高速移動
：マップ画面で、□を押しながら✚キーを押すと、押している間だけ高速で移動することができる。
●簡単クリア
：タイトル画面で△+□+×を押しながら「NEW GAME」を選ぶ。そしてゲーム中㋝+㋜を押すとスターが大量に降ってくる。スターを取った後でもう一度㋝+㋜を押すと、そのステージをクリアしたことになる。

■バイオハザード

●エンディング
：エンディングで特定の条件を満たしていると、次から以下のような効果が。エンディング後のセーブ画面でセーブし、そのデータをロードすること。①着替え／無事3人で脱出する。するとクローゼットの鍵が手に入るので、普通は「探索する必要がない」と表示される部屋に行けばOK。②最初からロケットランチャー（以下RR）装備／3時間以内にクリアする。
●残虐エンディング
：RRを持った状態で再度クリア（バッドエンドではダメ）。

■ハイパーファイナルマッチテニス

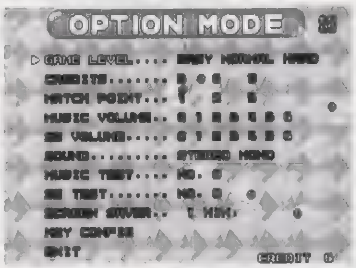
●隠しキャラ
：エキシビジョンモードのキャラ選択画面でL1+R2+△+□同時押し。これで、男性ならロッケンロー、女性ならラブナチロルでプレイできる。また、同じ画面でL1、L2、△、□、R2、L2、□、△と入力すると、キャラが変な格好になる。

■HYPERフォーメーションサッカー

●隠しチーム
：モードセレクト画面で、L1+R1+✚右+□を同時に押しながら△を押す。その後、オールスター以外のモードを選んでゲームを開始すると、2つの隠しチームが登場する。
●コンディション100%
：エキシビジョンの試合環境設定画面で、「TEAM CONDITIONS」を選び、✚右、上、左、下、□と入力する。すると、コンディションが100%になる。
●ドリブルが速くなる
：自チームの選手がボールキープしているとき、L2+R2を押しながら✚キーを入れると、通常よりも速いドリブルを行う。
●カードが消える
：モードセレクト画面で、ヒューマンカップを選んでゲーム開始。対戦チームの旗が上がってくる画面で✚右、右、左、右と入力。すると、累積していたイエロー（レッド）カードが消える。

■パズルボブル2

●裏面モード
：まずはタイトルデモでR1、✚上、L2、下と入力。その後「ひとりでパズル」モードを選んでゲームを開始。すると、裏面をプレイすることができる。
●2人対戦で敵キャラを使う
：まずはタイトルデモでR1、✚上、L2、下と入力。その後「ふたりで対戦」モードを選ぶ。すると、敵キャラを使って対戦をすることが可能になる。
●1人モードで敵を使う
：「ひとりでパズル」モードを選んでゲーム開始。キャラ選択画面になったら、✚左、左、上、下、L1+L2+R1+R2とコマンド入力する。これで、「ひとりでパズル」モードでも敵キャラを使ってプレイすることができる。
●クレジットアップ
：まずはオプションモードに入って✚左、右、R1、R2、L2、L1、上、下と入力。その後クレジットの設定をすると、画面右下でカウントダウンが始まるので、この間に○か×を連打。連打していると少しずつクレジット数が上がっていくので、カウントが0になるまで続ける。ただし、クレジットの最大数は30まで。これを越えてボタンを押してしまうと、クレジットは1に戻ってしまうので注意。



◀画面の上の方に注目。小さい数字がカウントダウンをしているのだ。これが0になるまで、ボタンをひたすら連打するのだ。

■パチ夫くん

●デバッグモード
：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、△、□、㋜と入力する。これで、所持金最大でスタンプ以外のすべてのアイテムを持った状態でスタートすることができる。また、この状態なら台に座った状態でR2を押せば、強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1で、そのお店の強制クリア。

■PDウルトラマンインベーダー

●面セレクト
：タイトル画面でR1を押しながら✚右、右、△、×、□、□、右と入力。すると画面に数字が表示されるので、好きな面数に合わせて「ウルトラマンモード」をプレイすると、選んだ面から開始することができる。
●隠しキャラ
：タイトル画面でL1を押しながら□、□、×、△、✚右、右、左と入力。その後、「ウルトラマンモード」内の「とことんモード」を選ぶと、ウルトラマンネオスとウルトラセブン21の2人の隠しキャラが追加されている。
●いきなりエンディング
：タイトル画面でR1+L2を押しながら□、□、△、×、□、✚右、右、×と入力。するといきなりエンディングを見ることができる。

●怪獣で遊ぶ
：まずは一度「ヒストリーモード」をクリアしておき、キャラ選択画面でL1+L2を押しながら□、□、□、✚上、下と入力。すると、すべての怪獣からキャラを選択できるように。
●3Dモード
：タイトル画面でR2を押しながら✚右、△、△、×、×、□、右。その後「オリジナルモード」を開始し、ゲーム中L1を押す。

■ビヨンドザビヨンド

●無限お金増殖
：まずは「力のリング」などのリング類を装備して、装備したままお店に売ろうとする。すると、売ったお金は入るのになぜかリングはなくならない。後は、装備したまま売ることを何度も何度も繰り返せば、いくらでもお金を増殖させることができる。また、リングは、売った数だけ買い戻すことも可能になっている。たくさん売って、すぐに買い戻せば、普段なら1つしか手に入らないリング類の増殖も可能。
●墓地で守りのリング
：まずはマリオンの城までゲームを進める。そして城下町の墓地を調べると、守りのリングを入手できる。


◀リングを売って、また買って。リングを増殖したら売り払って大金持ちになろう。見ての通り、あっという間に所持金が最大になる。リングを入手したら是非試してみよう。かなり楽になるぞ。

■ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う
：ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更することができる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも何もしないでしばらく待っていると、その情報屋と一騎打ちで戦うことができる。
●パラメータを変える
：パーティ決定の画面で、L1+L2+R1+R2を同時に押す。すると、パラメータが変化する。
●サウンドテスト
：まずは一度クリアしてエンディングを見る。そして最後に「FIN」と表示されたら、△を押す。これで、サウンドテストが可能になる。

■Vテニス

●隠しキャラ
：ノーマルモードの選手選択画面で、L2、L2、R1、R1、R1、✚下、△、△、△、△と入力して決定すると、Mr.トンキンというかなり強力な隠しキャラを使って遊べるようになる。また、同じくノーマルモードのキャラ選択のとき、L1+R2+✚上+□を押しながら決定すると、Ms.トンキンという女性の隠しキャラを使って遊べる。
●使用禁止の名前
：エディットキャラを作成するとき、名前にHな言葉を入力すると、名前が消えてしまう。

■プライムゴールEX

●同チーム対戦
：まずは、あらかじめ2コンを接続しておいてゲームを立ち上げる。そしてタイトル画面になったら、2コンの○を押しながら、✚上を9回、左を2回、下を9回と入力。あとは「プレシーズン」を選んで普通にゲームを開始すれば、同チームで対戦することが可能になっている。
●旗を速く動かす
：チーム選択画面でL2。すると、いつもより速く旗がなびく。

■ブルーシカゴブルース

●シネマモード
：オプション画面に入って、L1を押しながら△を押す。これで、オープニングからエンディングまでのすべてのデモシーンを、自由に選んで鑑賞することができる。最初から終わりまでを連続で見ることも可能。

■ホーンドアウル

●クリアのおまけ
：難易度をノーマル以上にして一度ゲームをクリア（コンティニューしてもOK）。その後オプション画面に入ると、ポリゴンテスト、ミッションセレクト、オーディオテストの3つの項目が増えている。ミッションセレクトでは、好きなミッションから開始できる。

■ボクサーズロード

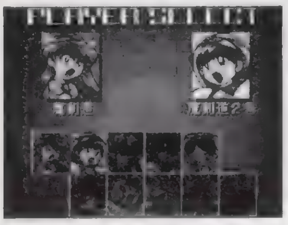
●ショートカット
：カレンダー画面のとき△で「スパーリング」、□で「休息日」、×でとり消しが行える。また、L（またはR）で、1カ月単位の移動が可能。
●試合中の隠し機能
：試合中にいつでもいいのでⓈを押す。すると、カメラ視点の変更をすることができる。

■ポリスノーツ

●UFO出現
：射撃トレーナーのコンバットモードで、順番に出てくるターゲットに10発命中させ、次に出てくる2つの動かない的のどちらかに4発撃ち込む。すると画面にUFOが飛んでくる。
●装填数が増える
：射撃トレーナーのコンバットモードで、中央に並んだ2つの板に100発撃ち込む。すると装填数が20発に増える

■負けるな!魔剣道2

●魔剣道1号を使う
：タイトル画面でR1、L1、○、△の順にコマンド入力。これで、魔剣道1号こと剣野舞を使って遊ぶことができる。
●マケンポーを使う
：タイトル画面でR1、L1、○、×の順にコマンド入力。これで、マケンポーを使って遊ぶことができる。
●マネンポーを使う
：タイトル画面でR1、L1、○、□の順にコマンド入力すると、マネンポーを使って遊ぶことができる。マネンポーは相手の姿をマネしてしまうキャラなので、毎回同キャラ対戦で闘うことに。
●簡単魔奥義
：魔奥義を出せる状況で、R1＋R2を同時に押す。



◀前作の主人公、剣野舞ちゃん登場。武器を持っているのでリーチが長く、とても使いやすいのだ。ちなみに声を当てているのは、前作と同じく三石琴乃さん。

■めざせ!戦球王

●ひみつモード
：まずはタイトル画面からデモ画面までを4回繰り返し見る（×で画面を飛ばしてもOK）。その後、タイトル画面の空が黒くなったら、Ⓢを押す。すると、ゲームメニューに「ひみつ」という新しいモードが追加されている。これを選ぶと、デモ画面の設定を変更することができる。

■メタモルバニック DOKIDOKI妖魔バスターズ

●シーンセレクト
：タイトル画面で✚右、右、右、左、左、×、○と入力する。すると画面が切り替わり、好きな場面だけを選んで見ることができるシーンセレクトモードになる。このワザで、いきなりエンディングを見ることも可能。

■メタルジャケット

●小説を読む
：タイトル画面でL1＋R2＋△＋Ⓢを同時に押す。すると、メタルジャケットの世界を題材にした小説を読むことができる。小説モードでの操作は、✚上下でページの切り替え、×でキャンセル。物語は全4話で構成され、内容はシビア。最後にはスタッフからのメッセージも読める。
●色を変える
：ゲームを立ち上げたら、「対戦ケーブルを使用しますか？」のメッセージがでるまで✚左＋○を押し続けておく。これで、迷彩カラーのメタルジャケットを使用することができる。ただし、対戦ケーブルを使用する場合は、両方のプレイヤーが同じコマンドを入力すること。

■メルティランサー

●ギャラリーモード
：エンディング後しばらく待つと「おまけをセーブします」というメッセージが出る。ここでセーブすると、オプションにギャラリーモードが追加。ここで、今までに見たグラフィックを観ることができる。

■燃えろプロ野球'95 DOUBLE HEADER

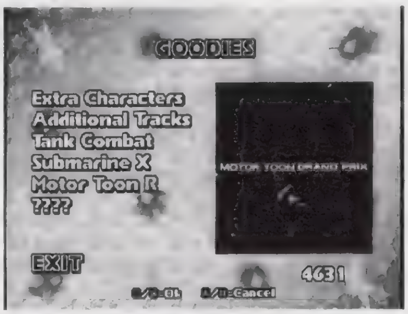
●球場の回転を止める
：球場の選択画面になったら、2P側のⓈを押す。

■モータートゥーングランプリ

●ロケットスタート
：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。
●ゴーストをセーブ
：タイムアタックのベストタイム表示画面で、Ⓢを押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

■モータートゥーングランプリ2

●隠しコマンド
：「GOODIES」の画面で以下のボタンを押しながらⓈを押すと、画面右下にボタンの組み合わせに対応した数値が表示される。その組み合わせと数値の対応は、R1＝1、R2＝2、R2＋R1＝3、L1＝4、L1＋R1＝5、L1＋R2＝6、L1＋R2＋R1＝7、L2＝8、L2＋R1＝9、L2＋R2＝a、L2＋R2＋R1＝b、L2＋L1＝c、L2＋L1＋R1＝d、L2＋L1＋R2＝eとなっている。しかし、これだけでは何の効果もない。これを利用し、特定の4ケタの数値を入力することで、初めていろんな効果がおこる。その効果と4ケタの数値の対応は以下の通りとなっている。「4e43」＝隠しキャラが使えるようになる。「4154」＝隠しコースで走れるようになる。「5443」＝ミニゲームの戦車ゲームで遊べる。「5358」＝ミニゲームの潜水艦ゲームで遊べる。「4631」＝隠しゲームの、「モータートゥーン・R」で遊べる。これらの効果は、すべて併用することが可能になっている。
●隠しオプション
：L1＋L2＋R1＋R2をすべて同時に押しながら「OPTIONS」に入る。これで、10個の項目からなる、隠しオプションが出現する。この隠しオプションでは、メーター類のレイアウトを変更したり、ゲーム画面の視点を変更したり、メニューの文字の色を変えたりなどといった、細かい設定の変更をすることができるようになる。



◀これは隠しゲームの「モータートゥーン・R」。是非挑戦してみて欲しい！

■モータルコンバット3

●隠しオプション
：オープニングのデモが流れたら、□、×、○、△、L1、L1、L2、L2、L1、L1と素早く入力。このとき、英語のメッセージが流れたら入力は成功。あとは、メインメニューの画面で✚上を押せば、「?」というモードがあらわれる。これを選ぶと、フリープレイや隠しキャラの使用などを設定できる、隠しオプションに入ることができる。

■雷電プロジェクト

●便利な隠しメニュー
：「雷電」、または「雷電Ⅱ」の、どちらでもいいので、ゲーム中L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。
●デモの文字を消す
：「雷電」と、「雷電Ⅱ」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で×を押す。

■リッジレーサー&リッジレーサーレボリューション

●マイカー増殖
：ゲームをたち上げたとき、ロード中に遊べるミニゲームをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は4台）する。
●エキストラコース
：初級、中級、上級、TTを1位でクリアすると、それぞれのEXTRAコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。
●隠しカーを使う
：上述のEXTRAコースを出すと、「RR」の場合、TTに隠しカーが登場する。これに打ち勝つ（TTで1位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。「RRR」の場合、各コースのTTすべてにボスカーが登場、勝てば使えるようになる。
●旗を動かす
：「RR」で、タイトル画面でL1＋R1を押しながら✚キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。「RRR」の場合は、同じ操作でスポットライトの移動が可能。
●フラッグ半透明
：「RR」のタイトル画面でL1＋R1を押しながらⓈを押すと、フラッグが半透明になる。
●車を動かす
：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中に回転している車の回転方向を、制御することができる。「RRR」の場合、さらに✚キーで視点の変更も可能になっている。
●ミラーコース
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残しておくことが可能。
●好きな音楽でプレイ
：まずは普通に立ち上げ、タイトル画面になったら、ゲームのCD-ROMと好きな音楽用CDとを入れ替える。すると、入れ替えた音楽用CDを聞きながらプレイできる。「RRR」の場合は、一度レースがスタートして（コースデータを読み込んで）から入れ替えればOK。ただし、コースを変更するときはゲームのCDに入れ替えておくこと。
●コースを動かす
：「RRR」で、コースを選択するときにL1かL2を押し続ける。すると、コースの視点を変更できる。
●プリティレーサー
：「RRR」のロード中に遊べる「ギャラガ88」で、1発もムダ弾を撃たずにパーフェクトでクリアする。すると、登場する車がすべてデフォルメされた状態（通称プリティレーサー）でゲームをすることができる。
●バックミラー
：「RRR」で、ドライバー視点の状態でポーズをかけて、L1を押しながら視点変更ボタンを押すと、バックミラーが消える。また、この状態でポーズをかけ、R1を押しながら視点変更ボタンで再びバックミラーがつく。
●サーチレーザー
：「RRR」のロード中に遊べる「ギャラガ88」で、ゲーム中にL1＋R1＋△＋Ⓢ＋✚下を同時に押す。すると押している間だけ自機からサーチレーザーが発射され、簡単にクリアできる。このワザを使えば、上で紹介している「プリティレーサー」のウラワザを簡単に試すこともできる。
＊文中、特に明記のない場合は、「RR(リッジレーサー)」、「RRR(リッジレーサーレボリューション)」のどちらでも使用可能です。

■リバーシオン

●クイックリセット
：ゲーム中いつでもいいので、Ⓢを押しながらⓈを押す。すると、タイトル画面に戻ることができる。

■RAYMAN

●ミニゲーム画面表示
：ゲーム中ポーズをかけてR2を押しながら○、○、✚左、○、○と入力する。その後ポーズを解除すると、画面の上に小さいゲーム画面が表示される。

■ロードランナーレジェンドリターンズ

●ボーナスステージ
：まずはコンストラクションモードに入り、ステージの名前を名前を「SPECIAL!」と登録。その後一度タイトル画面に戻り、カーソルを「1P PLAY」に合わせてL2を押しながらⓈ。

■ROBOPIT

●特殊な名前
：ロボットメイキングの画面で、10文字入力できる名前の末尾3ケタの文字を以下のように入力する。すると、名前によってさまざまな効果を得られる。文字と効果は以下の通り。7F8＝敵へのダメージが大きくなる。29B＝敵へのダメージが小さくなる。DH5＝全熟練度が100%になる。5CY＝すべての腕パーツが最初から揃っている。
●ステージセレクト
：メニュー画面でL1＋L2＋R1＋R2＋Ⓢを同時に押す。すると画面に数字が現れるので、✚キーを使ってこれを好きなステージの数に合わせればOK。

■ワイプアウト

●隠しコース
：プレイヤー選択画面で、「ONE PLAYER」にカーソルを合わせてL1＋R1＋✚右＋□＋○＋Ⓢを押しながら×。
●隠しクラス
：クラス選択画面でL2＋R2＋左＋Ⓢ＋Ⓢを押しながら×。

電撃 Play Question（プレイクエスチョン）

1996 HOW TO WIN

爆縮版

はいっ、プレイクエスチョンです。いきなりですが、ここで問題。「爆縮版」とは、いったいなんのことでしょう？　正解は、「爆裂に縮小した版」の略です。…なんだかよけいにワケわからなくなってしまいました。でも、肝心の攻略部分はバッチリよん。そりゃあもう。

NBAの熱戦がそのままゲーム画面で再現！　対COM、対人間、ともに有効な戦略を紹介！☆

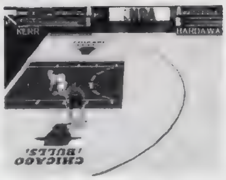
TOTAL NBA'96

ジャンル	SPG
メーカー	SCEI
発売日	7月5日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）　マルチタップ　8P対戦可

勝つためにはココを押さえよう

◉プレスをかけよう

相手にプレスをかける（ボールを奪おうとすることで、プレッシャーをかける）、これが勝利への一番の近道だ。敵はそれによって動きに制約を受けることになるし、成功すれば絶好のチャンスとなるぞ。



◀相手が攻め始めたときにプレスをかけるのも、非常に効果的といえる。



◀"FG%"の数値が高めの選手を、あらかめじめ調べておこう。

◉スリーポイントを決めろ！

スリーポイントを狙っていくのも、有効な作戦。これを決めるには、ボタンを押す（離す）タイミングも重要だが、それだけでなく選手個人の能力も大きく影響している。得意な選手をチェックしよう。

『ソニックウィングス』シリーズの魅力を凝縮！

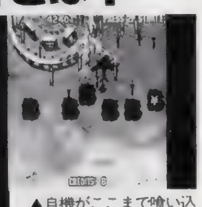
ソニックウィングス スペシャル

ジャンル	STG
メーカー	メディアクエスト
発売日	8月30日
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）　2Pプレイ可

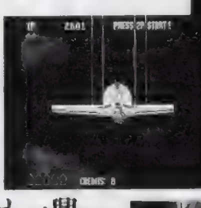
ギャラリーにウケるプレイとは？

◉接近バリバリで攻撃せよ

大型の敵を攻撃するときに注意して観察すると、ショットの当たる場所（ボスの当たり判定）が、実際のグラフィックよりも小さいことがわかるハズ。つまり、ショットの貫通する部分なら自機が重なってもミスにならない！　これを利用して接近をし、一気に攻撃するのだ。



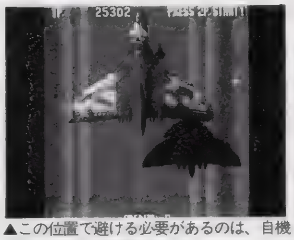
▲自機がここまで喰い込んでもミスにはならないぞ。これは使えるテクだ。



◀接近戦法はボス戦でも重宝する！　これで楽勝だ。

◉大道芸に転じるのも一興

ボス本体の上の部分にも、当たり判定がないところがある。そこに移動すれば簡単に攻略できることも多いので、いろいろと探してみよう。そしてここから、敵を自動追尾する武器で攻撃していくのだ。が、しかし、これは選択した機体に自動追尾のある武器がある場合のみ有効なテクニック。ない場合は、"待ち"に徹するしかない。



▲この位置で避ける必要があるのは、自機を狙ってくる単発弾のみ。

※ゲームタイトルの部分に☆印の付いているものは、東京ゲームショーに出展されるソフトです。

何としてもひいきのチームを強化したい！　そんなキミに贈るこの攻略!!

ワールドスタジアムEX

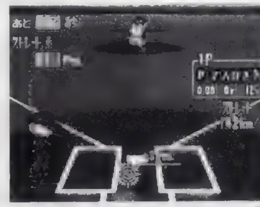
ジャンル	SPG
メーカー	ナムコ
発売日	7月26日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）　2P対戦可

最強の分身くんとともにペナント制覇をめざす

このゲームでは、分身くんというキャラを作って好きなチームに所属させることができる。高い能力を持った分身くんを好きなチームに加えれば、純粋にそのチームを強化することができるのだ。ただ、一度に登録できる分身くんは1人だけ。だったら、少しでもいいデータを持った分身くんを作った方がいいに決まっている。ここでは強い分身くんを作るため、各テストの攻略法を伝授するぞ。ちなみに、テストモードは「そこそこ」を選ぼう。こちらの方が、バランスのいいキャラを作りやすいのだ。

1◉投球テスト

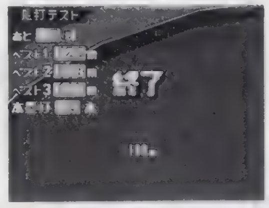
多彩な球種を覚えたいならモーションの小さいオーバースローかスリークオーターだ。覚えたい球種を連続して投げて、MAX値の15までポイントがたまったら、次に覚えたい球種をまた連続して投げる。中途半ぱは避けよう。



◀いろんな球種を適当に投げていては、いつまでも的に当てる感覚がつかめないぞ

2◉長打テスト

ほんの少し、振り遅れ気味で打つ。タイミングさえバッチリなら、150メートル飛ばすことも夢じゃないぞ。球種はチェンジアップの直球のみなので、トレーニングモードで練習するのもいいだろう。



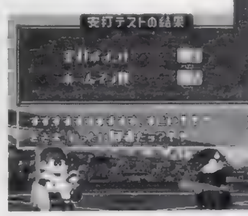
◀これはかなり感覚に頼る部分が大きい。これだけの成績が残せればまずまずといえる

3◉安打テスト

ワザと芯を外し、ボテボテのゴロをサード方面に転がせばセーフになることが多い。これは左打者の方が簡単なので、分身くんは左打ちがオススメ。また野手と野手の間を抜けるような打球でも、阻止されるので注意！　当たり前だが、重要なのは安打数だ。塁を欲張っても意味はないぞ。



▲このサード線のゴロが狙い目だ。そのためには、思い切り振り遅れよう



◀ポイントは、実際あまり関係ない。8〜9安打できれば問題はないハズ

4◉走力テスト

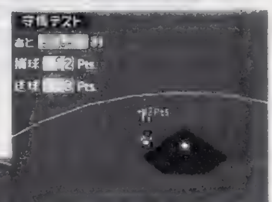
旗を取る瞬間、逆方向に走る準備をしておくこと。これなら、スピードを落とさず方向転換ができる。また、Lボタンに帰塁、Rボタンに進塁が割り振られている。これを使えば、変に混乱しなくていいのでオススメだ。



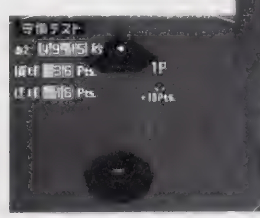
◀LRボタンを使って、帰塁と進塁。これで塁の種類によって惑わされることはない。

5◉守備テスト

守備時はすべてファインプレー（ショートダッシュかジャンプ）で取る。ただし、ダイビングキャッチはしないように注意。送球は、どうしてもタイミングがつかめないようなら、「送球ボタンを押した瞬間に塁指定をする」というカンジでやろう。あとは慣れるしかないのだ。



▲ダイビングだけはしちゃだめ　大幅な時間のロスになってしまうぞ



◀送球はタイミングをつかむまでが難しい。実際に試合をしているときとは感覚が違う

ポイント Q&A

Q：『ワースタEX』についてお聞きします。分身くんはすでにいる選手と入れ替えなくてはならないと聞いたんですが……。

A：その通り。つまり、分身くんと入れ替えた選手は、事実上チームから抜けてしまうワケ。だから、野手となる分身くんの守備位置は、チームの主力選手とカチあわないように設定した方がいいわけだ。基本的に、分身くんの存在意義は「チームの穴を埋める」ことにあると考えた方がいいだろう。

怪奇現象の調査はまだ終わりじゃないのだ。

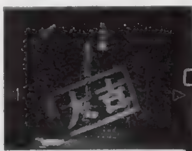
トワイライトシンドローム 究明編

ジャンル	AVG
メーカー	ヒューマン
発売日	7月19日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

隠されたシナリオへの扉を開け

なんと、『トワイライトシンドローム究明編』に、隠しシオリオが存在することが判明したぞ。しかし、プレイするには、前作の『探索編』が必要になるので注意しよう。そして、隠しシナリオへ入る手順は以下の通り。
1)『探索編』と『究明編』で全シオリオを大吉クリアする
2)そのデータを1つのメモリーカードに保存
3)そのメモリーカードで『究明編』を立ちあげる

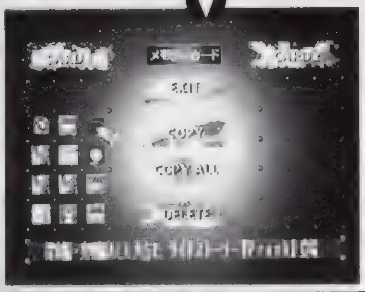
このシナリオで何が起きるのかは、実際にプレイしてキミの目で確かめよう！　新しい恐怖がキミを待っているぞ。



▼3月に発売された『探索編』。全部のシオリオを大吉に導こう。



▼登場したばかりの『究明編』。こちらも全部で大吉を迎えておくこと。



◀これで準備は整った……あとは『究明編』を立ち上げるだけだ。

とぼけたキャラが不思議な世界で大冒険! 頭もつかわないと、最後までは進めないぞ!

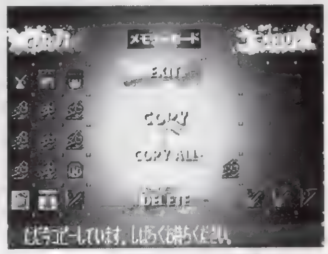
ディスクワールド

ジャンル	AVG
メーカー	メディアエンターテイメント/HAMLET(博報堂)
発売日	7月5日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(8ブロック) マウス

悩める人はここをチェック!

このAVGの謎解きは〝連想を伴った推理〟で解くタイプになっている。例えば、図書館のシーンは〝係員のサル〟が謎解きのカギとなっているが、実は最初のシーンで、さりげなく係員のサルについて触れられているのだ。これ以外にも、気づきにくいヒントもいっぱい用意されている。1シーンすら見逃さないようにプレイしよう。詰まったときは、その前のシーンを見直してヒントを探してみるのもかなり有効だぞ。セーブデータのコピーなどを利用すれば複数のデータを手元で管理できるので、必要に応じて活用していこう。


▲一見意味のなさそうな演出が、謎解きのポイントにつながっていることも多い。



▲セーブデータの管理も、時には重要な働きをすることがある。知っておいて損はないハズ。

「アローン」のスタッフが生んだAVG。数々の難関をキミはクリアできるだろうか?

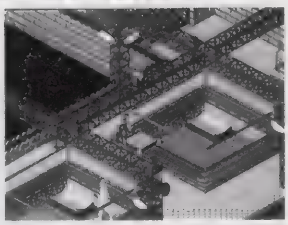
リトルビッグアドベンチャー

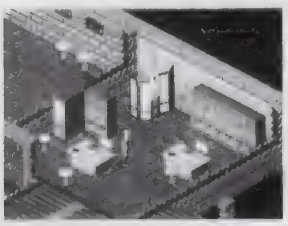
ジャンル	アクションAVG
メーカー	EAV
発売日	7月19日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

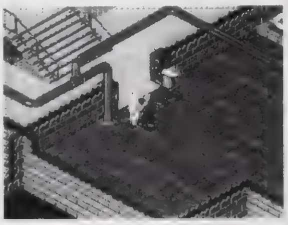
つまりやすいポイントを大研究

序盤を例にとって、つまりやすいポイントの解法のヒントとなることをお教えする。
1)倒せるヤツは徹底的に始末しておく：これは大事。右の写真のようなハンパな突破をしても、後々面倒なことになるだけだぞ。
2)移動は迅速に、行動は的確に：マイキャラの4つの体制モードをフル活用しよう。
3)根気よく調べよう：誰もいない部屋などでも、重要アイテムがある場合が多いのだ。

以上で、道も開けてくるハズ。


▲スタート直後、相手を牢屋に叩き落として、自分だけ脱出したところ。これで見事にクリアしたと思うのは大間違い！


◀ここでは、タッシュで一気に相手に接近しないとダメ


◀左の方に部屋が…。ここで服を奪うことができる。

PS史上、謎解きがもっとも困難なACT! テクニックだけじゃ制覇できないゲームだぞ!

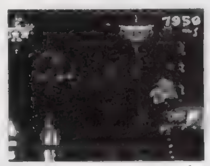
ジョニーバズーカ

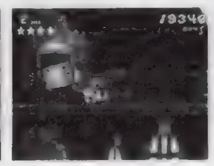
ジャンル	アクションAVG
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	4月26日(発売中)
価格	¥6,500
対応周辺機器	なし

しかけを見抜き、難関を突破せよ

このACTは、しかけが難解なため、発売から4カ月を経た現在でもクリアできた人が少ないようだ。そこで、今回はクリアのヒントを紹介することにする。まず、ホテルでは、ボーイを突破するためにチケットが必要になるが、これはトランポリンにもなるトランクの利用方法がクリアの鍵。また、病院ではエレベーター前の病人をどかせる必要があるが、下の写真の通りで大丈夫だ。

ホテル

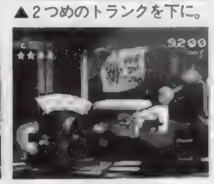

▲まずは、ここにジャンプ。

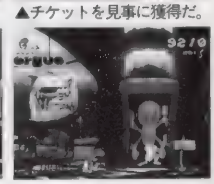

▲2つめのトランクを下に。


▲チケットを見事に獲得だ。

病院


▲ウィルスを吸い込もう。


▲ここでワクチンを作れ。


▲ワクチンを病人に与える。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

アトランタ五輪は、ホントに感動の連続だったね。あの数々のドラマを見せてくれた選手たちは、才能もあったと思うけれど、自分1人だけで栄光を勝ち得たワケではない。影から選手を支えてきた優秀な指導者がいたからこそ、本当の力を出し切ることができたのだ！　…これはPSという舞台で、ゲームの本当の楽しさを知ろうとするときも同じことが言える。つまり、ゲームに行き詰まったとき、好きなゲームをもっと深く知りたいときは、最高の指導者である電撃プレイクエスチョンのコーナーに質問をぶつけるのだ！　このコーナーでは、ゲームの攻略だけでなく、舞台設定などの疑問、よりスゴいテクニックに関する相談なども受けている。気軽にハガキを出してみよう。よろしくね。

お便りのあて先は……
〒101
東京都千代田区
神田駿河台1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A係」まで

ポイントQ&A

Q：ここまで難しいと、意地でも『ジョニーバズーカ』を制覇したくなっちゃいます。ほかのステージのしかけの突破方法も教えてほしいんですが…。
A：刑務所の最後のエリアである三途の川では、倒した魚から入手できるコインを船頭に渡そう。この魚は、ジャンプしたときに下にすばやく回り込み、上向きにショットで攻撃すれば倒せる。またレストランでは「ネズミ取りを使って大ジャンプ」「タマゴなどは転がして鍋に放り込むことができる」というテクを最大限に利用しよう。

ストリートファイターZERO2はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

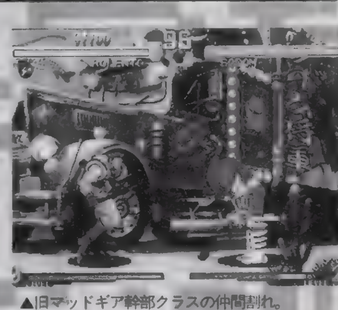
来た来たやっと来ました！　今回は格闘ゲームの超話題作『ZERO2』のお出ましでい!!　さて移植の程はどうなんざんしょ？　ノープロブレム。これを読んで安心してネ。



波動昇龍きめて倒してよゆうっス その1

●新キャラの皆さんについて紹介しましょう

『ストZERO』シリーズの魅力は、カプコンの他シリーズで登場したキャラがバトルに参戦しているところ。例えば、前作『ストZERO』ではガイやソドムなんかがそういうキャラということになるわけです。もちろん、ナッシュやローズといったまったくの新キャラも忘れちゃいけないところですが、我々ゲームファンとしては、こういった異種格闘技戦めいた組み合わせにも魅力を感じてしまうところ。てなわけで今回、つまり『ストZERO2』の新キャラにスポットを当てて見ていきましょう。まず、完全な新キャラ。これは実はさくらのみです。つまり、他のキャラはコレまでのカプコン製のゲームに登場していたということになります。こんな個性の強い連中が、過去にすでに存在していたわけですね…　なんともはや。では、彼らそれぞれの出自について見ていきましょう。まずダルシム＆ザンギエフ。これは格闘ACTというジャンルを世に知らしめた、『ストリートファイターII』に登場していたキャラです。ココに晴れて『ストZERO』シリーズにも登場となりました。スクリューの破壊力や、のびる怪しい手足に魅了されていた人も多いことでしょう。次に元。彼はバーディーやアドンと同じく『ストII』の前身となった『ストリートファイター』で登場したキャラです。春麗のしゃがみ強キックが、『ストリートファイター』の元の使う超強力な蹴り技に似ていたため、『ストII』登場当時は、彼と春麗の関係について取りざたされたモノです。最後に登場のロレントは、ガイやソドムと同じく『ファイナルファイト』からの登場。一応、ボス戦などでそれらしい会話を交わしたりするので、要チェック。



▲旧マッドギア幹部クラスの仲間割れ。こういうドラマ（？）もおもしろい



波動昇龍きめて倒してよゆうっス その2

●かなり便利なオートガードモードですが……

初心者に親切なオートガードモード。この『ZERO2』にもバッチリ付いてます。このモードの利点は2つ。まず1つ目は「ガードできる状態なら相手のどんな攻撃でもガードできる」ってこと。さすがにこちらが何らかの技を出していたりするとガードしてはくれないものの、前後に移動中だったりジャンプ中だったりしてもバッチリガードしてくれる。相手の動きに惑わされる心配なく、攻撃を考えられるというのは大きなポイントです。2つ目の利点は「スーパーコンボがワンタッチで出せる」ということ。本来スーパーコンボを出すには、かなり複雑なコマンドを入力しなければなりません。ところが、この機能を使えばそんな苦労をすることなく、いつでも狙ったときに出すことができるわけです。もちろん、ためが必要なスーパーコンボ（例えば春麗の覇山天昇脚や千裂脚など）もすぐに出すことができるので、かなり便利です。と、ここまではいいことばかり述べてきましたが、もちろん欠点もないわけではありません。たとえば「相手の通常攻撃をガードしても体力が削られてしまう」「スーパーコンボゲージがレベル1つ分までしかためられない」というのが代表的なモノ。イマイチ実感しにくいかも知れませんが、双方ともに実は大きな弱点なのです。前者は相手に通常技で固められているだけでガリガリ体力が削られていってしまうわけですし、後者はZEROカウンターやスーパーコンボの使用がかなり制限されてしまうことになります。悪いことは言いません。このモードである程度ゲームに慣れたら、早い内にマニュアルガードに切り替えましょう。そちらの方が、確実に強くなれるハズです。



▲相手のオリジナルコンボは、ガードしてもかなり削られちゃう。痛すぎ！

各キャラワンポイントレッスン

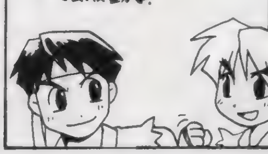


●は、攻め方
◎は、おすすめコンボ

リュウ

- 波動拳の性能を生かしていわゆる飛ばせて落とす戦法がメイン。

◎おすすめコンボ
飛び込み強K→しゃがみ中K→強波動拳



ケン

- スーパーコンボをからめた強力な連続ワザでガンガン攻める。飛び込みからイキナリの前方転身で相手のガード方向を混乱させるのも手。

◎おすすめコンボ
飛び込み強K→立ち中K→昇竜裂破 or 神竜拳

春麗

- しゃがみ弱、中Kで相手の攻撃を潰しつつ攻める。旋円蹴の無敵時間を利用して、相手の飛び道具をすり抜けつつ、攻撃を加える事も可能。

◎おすすめコンボ
飛び込み強P→しゃがみ中P→強気功拳



サガット

- グランドタイガーショットをフェイントを交えて出し、たまにタイガーショットで相手の飛び込みを潰す。うまく飛び込まれたら、タイガーブロウで撃墜。

◎おすすめコンボ
飛び込み中K→しゃがみ中K→タイガーレッド

アドン

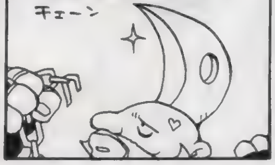
- 強力な攻撃判定を持つ、しゃがみ中強パンチ&立ち強キックで相手の技を潰しつつ、ジャガーキックで固める。飛び込みには超強力な対空必殺技ライジングジャガーで迎え撃つ。飛び込み中キックが限りなくめくりやすい点もポイント。

◎おすすめコンボ
めくり中K→しゃがみ中P→ジャガーバリードアサルト

バーディー

- 飛び込みからのマーダラーチェーンを狙っていく。普段は、しゃがみ中、強Kで相手を牽制。

◎おすすめコンボ
飛び込み強K→マーダラーチェーン



ガイ

- イズナ落としなどを使って相手に近づき、ラッシュで攻め立てる。その際は、出した後にスキの小さい崩山斗を主に利用する。弱疾駆けを途中で止めて、イキナリ投げにいくのも効果的。

◎おすすめコンボ
飛び込み強K→立ち中P→立ち強P→崩山斗

ソドム

- ジゴクスクレイプを相手の状態を見て、弱中強で出し分け攻める。飛び込む場合は、ガード方向のわかりにくい弱Kで飛び込み、うまくめくれたら、連続技を狙っていく。

◎おすすめコンボ
飛び込み弱K→しゃがみ弱K→強ジゴクスクレイプ

ナッシュ

- ソニックブームとステップキックで相手を固め、飛び込まれたら、弱サマーソルトシェルで撃墜。

◎おすすめコンボ
飛び込み強K→しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→中サマーソルトシェル

ローズ

- ソウルイリュージョンで分身し、ソウルスパイラルでガシガシ削っていく。

◎おすすめコンボ
飛び込み強P→しゃがみ強P→強ソウルスパイラル



ベガ

- ヘッドプレスとサマーソルトスカルダイバーを出し分け相手を混乱させる。

◎おすすめコンボ
飛び込み強K→立ち強K→強ダブルニープレス

ゴウキ

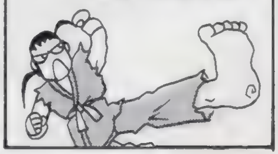
- 基本的にはリュウやケンと同じく飛ばせて落とす戦法を使う。天魔空刃脚を使いこなせればフェイントやラッシュに大いに役立つ。

◎おすすめコンボ
飛び込み強K→しゃがみ弱K→弱竜巻斬空脚→強豪昇竜拳

ダン

- 対戦相手にも協力してもらって挑発伝説を出す。ダンですべきことはこれのみ。

◎おすすめコンボ
挑発→前転挑発→後転挑発→ジャンプ挑発→挑発伝説



ダルシム

- リーチの長い通常技とヨガファイアを生かして、遠距離戦を挑む。ドリルキックやドリル頭突きを使ってラッシュすることも可能。

◎おすすめコンボ
しゃがみ中キック→強ヨガファイア→空中挑発（その後反撃必至）

ザンギエフ

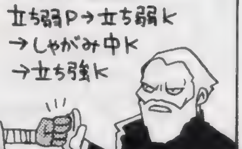
- すべてはスクリューパイルドライバー。これにつきる。ただし通常技もかなり、リーチが長いので使いたい人は使ってもです。

◎厳密には連続技じゃないけど、中間距離で相手の硬直に合わせて、バニシングフラット→スクリューパイルドライバー

元

- チェーンコンボを使って攻め立てる。ただし2つの流派を使い分けるのは至難の業。

◎おすすめ連続技
立ち弱P→立ち弱K→しゃがみ中K→立ち強K



ロレント

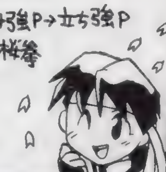
- メコンデルタエスケイプを使ってめくりにいったり、メコンデルタアタックを使って、飛び道具の下をくぐり抜けたりして撹乱。普段はスティンガーをからめて相手を固める。

◎おすすめコンボ
飛び込み強P→しゃがみ弱P→パトリオットサークル×3

さくら

- 中春風脚で相手のしゃがみ攻撃を潰しつつ、ガンガン飛び込んで連続技を狙う。

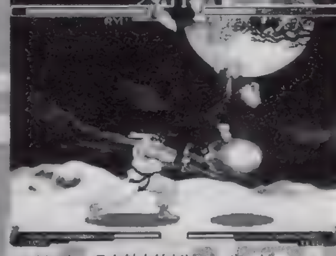
◎おすすめコンボ
飛び込み強P→立ち強P→強咲桜拳



波動昇龍きめて倒してよゆうっス その3

●性格別使用キャラ選択法

このゲームに登場するキャラは全部で18人と豊富。PS版から始めようという人は、どのキャラでプレイしたらいいのか迷ってしまうでしょう。そんな人のために、性格によるオススメキャラを紹介しましょう。まずはオーソドックスに楽して勝ちたい人用。コレは文句なく春麗。動きが早く、通常技の判定が強く、投げ間合いが異常に広いという、容赦のない強さを誇っている彼女。ただでさえ強い彼女、実は結構奥も深くて、やればやるほど強くなるという素晴らしいキャラでもあります。入門用にももってこいです。ついで強いのがナッシュとアドン。さらに主人公的存在のリュウとケン。ため系が好きかコマンド系が好きかで選ぶのがいいと思います。トリッキーかつ華麗に戦いたい、って人にはガイ、ロレントがオススメ。ガイはスピーディでカッコイイし、ロレントはとにかく動きがトリッキー。双方慣れは必要ですが、基本性能だけで平均値は大きく上回っているので、突き詰めていけばいくほど味の出てくるキャラです。そうそう、味を求めたい方なら元とダン。強さでは最下位を争う彼らですが、持っている個性は強烈。２つの流派を操るか、挑発スーパーコンボを決めるか。この辺、ちょっと甲乙つけがたいモノがあります。「男はパワーじゃい！」ってお方はザンギエフ、バーディ、サガットをどうぞ。特に前者２人は強力な投げ技も持っているので、一撃必殺の快感を味わうことができます。……などと色々言ってきましたが、結局は自分の好きなキャラを使うのが一番。好きなキャラとなら、試練の道も楽しんで進んでいくことができるはず。あなたの好きなキャラ。それが一番のオススメキャラなのです。



▲どのキャラも魅力的だけど、やっぱりいき着く先はこの２人かな？

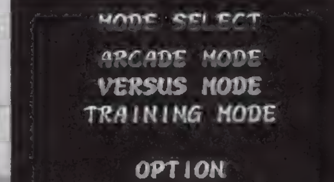
ストZERO2はじめて物語



波動昇龍きめて倒してよゆうっスその4

●アーケード版にはこんな隠し要素も……

まるで劇場版アニメを思い起こさせるようなドラマチックバトル、コマンドで使用可能になる隠しキャラの面々……。様々な隠し要素で熱いドラマを提供してくれた『ストZERO』に続き、この『ストZERO2』にも、例によってさまざまな隠し要素があるのです。……ってアーケード版の話なんですけどね。PS版では再現されるかどうか不明ですが、ここではアーケード版にあった隠し要素を紹介しましょう。気になったら、アーケード版で試してみてね。……PS版でも通用するかも知れないけど。では、「ストⅡ」コスチュームの春麗の出現方法。これは、キャラ選択時のカーソルを春麗に合わせ、3秒以上スタートボタンを押しっぱなしたまま決定すればOK。これで「ZERO」シリーズとは違うコスチュームの春麗を使うことができるのです。技の細部が変わっているので、春麗使いにとっては新たな気持ちでプレイできることでしょう。他にもいくつかあるんですけど、ここでは割愛させていただいて。……本題に入るとしましょう。そう、それは海外版のみにある仕様。キャラ選択時のコマンド入力により、『ストⅡ』シリーズの技体系を持つダルシム&ザンギエフ、そしてゴウキと同じ技体系を持つ殺意の波動に目覚めたリュウを使ってプレイすることができるのです!! ……が、このPS版でそれが移植されているかどうかは今の所不明。国内版にあった隠し要素ももちろんですが、できればこの海外版にあった隠し要素もあると嬉しいな、なんて……。どうなんでしょう、カプコンさん。モード選択画面のアキがとってもとっても気になるんですけど。信じても……よかですか?



▲トレーニングモードの下の空欄。ココには何か入るのか……!?

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

いやあ、暑は夏いねぇ。それを言うなら、夏は暑いでんがな。どうも、電撃コラムスです。今回もゲーム業界の偉人たちが熱く語ってくれます。暑いと熱いは違います。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる（癌）

教育にわるい

風上旬プロフィール

最近いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。幸薄い人生なので、求む！　ファンレター。

★毎日、豚肉を販売しております。

高校生のころテレビに出演したことがあるですよ。私。地方ローカル局の視聴者参加型クイズ番組だったんだけど、司会が「アホの坂田」…。初めて会った芸能人が「アホの坂田」とまったく記念にならない出来事で情けなかったのだが、さすがに田舎者だったもので、「アホの坂田」といえど、ちょっぴり緊張したことを覚えている。今回、それに似た緊張感を抱きながら（？）、このコラムを始めることになりました絵描きの風上旬（かざかみしゅん）と申します。よろしくね。

さて、何の話をしたらいいのだろう？　連載を始めるにあたっての打ち合わせで私が「ぜひ、金ちゃんラーメンのCMについて語りたい」と担当さんに伝えたところ、彼は少しうつむいて寂しそうな顔をした。すかさず「あっ、別にサンガリアでもいいんだけど…」と言おうとしたが、それはやめておいた。どうやらゲームがらみの話が希望らしい。そうか……じゃ、さかのぼって小学生時代の話から。その頃、流行っていた遊びに「目隠し鬼ごっこ」というのがあって、企画・製作はなにを隠そうこの私。まず、家の中で動ける範囲を決めて、鬼に目隠しをする。鬼以外の人は目隠し鬼に捕まらないように、息をひそめ、足音を消しつつ範囲内を逃げ回る。このときの緊張感がたまらないのだ。手探りでゆらゆらとこっちに向かってくる鬼の恐怖！　気配を殺して鬼のすぐ脇をすり抜けるスリル！

廊下に追いつめられて半泣きになっている俺！　ほとんど『バイオハザード』である。運悪く鬼に捕まって名前を当てられると鬼は交代なのだが、仲間の近くで「声」を出してもらうという裏技があって、聴覚だけで獲物をとらえてきた鬼は当然その声の持ち主の名前を叫ぶのだが、それは巧妙なフェイクだったりする。純粋な子はずっと鬼をやってたっけ…。そのうち危険な階段付近は2ポイントとか、よくわからないルール改訂をしたりして遊んでて、ふと「あぁ、みんな楽しんでる。なんだかうれしいなぁ」と感じていた。このあたりの気持ちが何かの作り手となるルーツだったような気がするです。よ。



イラスト／風上旬

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

やっとゲームのマスターが入りました。短い時間しか付き合えなかったのでやれなかったことが多いのが残念です。

★ゲームファンを自認するアナタに贈るパソコン入門(前編)

プレイステーションユーザーの人も知っていると思うけれど、最近、家庭用ゲームメーカーのパソコンソフトへの進出が著しくて、ナムコ・セガ・コナミ・スクウェアなどなど、ウインドウズ95（およびその後継の97）への移植が次々と発表されている。その背景・理由については、昔、一度書いたことがあるので今回は書かないとして…パソコンはゲームマシンと違って、ゲーム以外にもワープロやパソコン通信やインターネットにも使える。あこがれの「ネットやろうぜ」で使うこともできる。

さらに言えば、一昔前と違って「使えるレベルの実用的なパソコン」でも、20万円も出せば買える。さらに20万円にちょっと加えると「インターネットやパソコン通信ができて、セガとナムコとコナミとスクウェアのゲームができて、そのうえワープロまでできる環境」が手に入るわけだ。そう考えると、20万円も高くない（？）…少なくとも、買うことを考えるだけの価値はあると考えて間違いじゃないわけだ。

というわけで、今回は「ゲームもやれるパソコンについての解説と、いざ買うならどんなハードか」という話題について話をしていこう。

まず、現在販売されているパソコンで比較的メジャーな物は3種類。マッキントッシュ、PC98シリーズ（以下98）、DOS／V（PC／AT互換機）だ（あと、日本ではFMタウンズなどの機種があるが、専用のソフトの数が少ないので、この話題では触れないことにする）。

このうち、マッキントッシュはどちらかというと絵や音の処理を得意としているハードで、ゲームは多いとは言い難い。ただし、マッキントッシュは現在使えるハードの中では「一番素人に簡単で易しいハード」なので「ゲームは忘れる。ソフトとハードは少々高くても構わない」という人には、十分に購入を考えるに値するハードだといえる。

それはさておき、ゲームをやるのに適しているパソコンは98シリーズとDOS／Vということになる。そして、このどちらでもウインドウズ95は動くので、まずウインドウズ95専用のソフトを動かすことについては問題がないので（実はまったくないというわけではないのだが…）、忘れてしまってもいいことにする。

問題になるのが「機種専用」というやつ。これはDOS／Vは元はアメリカ産で、98は日本産。これによって、ソフトに違いが出てくる。だいたい大雑把なイメージとして言うなら、カッコイイ3Dのフライトシミュレータなんかは DOS／V機、エッチなアニメ絵のゲームを日本語で遊びたいのなら、98……というように考えればいいだろう（ただしDOS／Vのカッコイイ3Dのフライトシミュレータの大半は英語なので、英語ができないとつらい）。　でも、これは今までの話で、これから先の1年ぐらいで、パソコンのゲームソフトの大半はウインドウズ95用となるだろうから、これから買おうと考える人は、機種専用のゲームに関しては忘れてしまっても構わないかも知れない。



イラスト／あいざわひろし

さて、では98とDOS／Vのどちらを買えばいいのか？　僕は一般には逆行して「本当に初めて買うなら、98買ったら？」と言うことにしている。なぜなら、よく雑誌などには「DOS／Vは安い。拡張性ならDOS／V。世界標準のDOS／V。これからのDOS／V」などと書いてあったりするのだが、DOS／Vのハードを下手に拡張しようとするとあっさりハード全体が動かなくなったりするし、変な拡張ハードを入れようものなら、素人にはまったく手の打ちようのないトラブルが続出するという世界（場合によってはコンピュータ全体を破壊しかねないほどのトラブルが起こる）なのだ。　その点、98シリーズでは、1人で使う分には、そんなトラブルとは事実上無縁だし、必要なモノは最初に買うハードにたいてい入っているので「DOS／V用のかっこいい3Dゲームで遊びたい！」なんて考えない限りは98の方が楽だったりするのだ。さらに言うなら、DOS／Vを買っても、自分で拡張ができないのでは、あまりDOS／Vを買うメリットはない。むしろ、ハードディスク等の相性での不安定だの、面倒なトラブルだのが多い分、98よりメンテナンスが面倒なくらいだ。

ただ、これも値段と相談で、上の文章の「DOS／Vは安い」のは間違いもなく本当で「同一の値段ならDOS／Vの方が性能がいいことが多い」ので「安くて高性能なハードが欲しくて、なおかつトラブルとは付き合って行こう」と考えるなら、DOS／Vを買っても構わない。

それと、DOS／Vには非常に多くの選択肢があって、実際にコンピュータのことが分かるようになると、イロイロとできるのは確かに魅力。だが、その反面「トラブルが多い」のも疑いもなく事実なので「ともかく、簡単に使いたくてハードでトラブルを起こしたくないのなら、98の方が安全」なのは、今の所は確かだ。

では、次にどの程度のハードを買えばいいのだろうか？　これも用途によるけれど、まず実用品でもあると考えて、ウインドウズ95が動いて、パソコン通信などでも不便でない程度のものを考えるとなると…メーカーやマイクロソフトの言っている「最低限、これだけあれば使える」という程度ではぜんぜんダメ。そんなハードを買ったら、イライラしてストレスがたまるだけ。

では実際に、どの程度のスペックがあればいいのか？　というところで、今回は文字数が尽きたので、次回に続く。

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール

「ときめきメモリアル」優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンスの持ち主なのでRCGならOK。……だったらいいな(笑)。

★旅にオリンピックにアメリカ一色の巻

この猛暑も一時忘れ、世間は百周年を迎えたオリンピック（アトランタ）一色でしたね。注目のオープニングセレモニーでの光と影を巧みに演出した人間影絵には、本当に感動しました。中学生の頃体操部だった私は体操はもちろんのこと、サッカーにもクギ付けの16日間でした。

そしてオリンピックが開催される少し前、私は長期休暇を取りちょっとバカンスして来ました。仕事の合間を縫い毎年この時期に気分リフレッシュ!!　どこかに旅することにしています。今年のテーマは〝エキサイティング観光と知人を訪ねるアメリカ大陸縦断の旅〟。南の島HAWAIIとCALIFORNIA半島のLOS ANGELESからSAN FRANCISCOまで車でなんとも約1400キロの旅をしてきました。レンタカーはもちろんアメ車、赤のフォードムスタング。それにしても走ったぁ走ったぁ。1日10時間の大移動の日もあったりして、今回はとにかくアクティブな旅でありました。

アメリカ独立記念日当日にコンサートチケットが入手できたので、HOLLY-WOOD BOWLという大きなオープンスタジアムに行きました。後の席に座っていた陽気な白人のおじさんにポップコーンをもらったり、最後には花火も打ち上がって場内はすっごい盛り上がり。私も思わず大声を上げてしまいました。L.A.では憧れのBEVERLY HILLSに滞在。そして、ひたすら南下してビーチ沿いをドライブ。日本でも名の知れたLONG BEACH、HUNTINGTON BEACH、LAGUNA BEACH…とにかく青くてどこまでも大きい海。また、可愛らしい建物が軒並み建っているSAN LUIS OBISPOという小さな田舎町にも滞在。ここは、都会の喧騒を忘れてホッと一息できる素敵なところでした。また、同じホテルに滞在していて友達になったアメリカ人の女性がナント(!)偶然にも同じ仕事をしている人でした。私はクロレッツやホールズ、ケンタッキーのＣＭソング歌ってるのよって言ったら結構ウケてました（こういうとき、外資系の会社のＣＭだと分かってもらえる！）。お互いの仕事のシステムの話もできたり、なんだか国境を越えて分かり合えた様で嬉しくなっちゃいました。そして5年ぶりに訪れるSAN FRANCISCO。相変わらずFOGGYな街だけど雰囲気があって、不思議議にいつ来ても自分に合っているって感じがします。今回も充実した旅行で、思わず放電するほどPOWER十分って感じの気分であります。

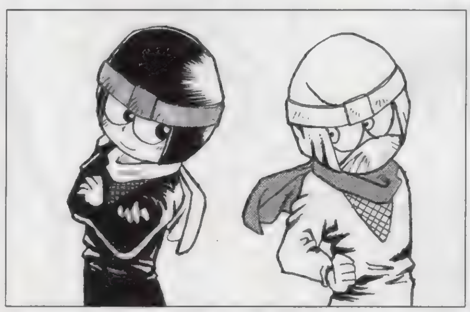
すっかりバカンスの話になってしまいましたが…今回のレポートも引き続きやっぱりの「首都高バトル」です。首都高の設定だからもちろん他の車も走っていてバスや乗用車、中でもトラックはＡＤＶＡＮカラーになっていてしっかり広告してます。本当は２車線なのに車と車の間をすり抜けて追い越したりして、結構なスリル感を味わえます。でも実際には首都高でそんな走り許されないよね……でも、ゲームの中ならもちろんＯＫさ!?　もう少し車の量が多くて追越しのテクニックが駆使できた方が面白いかもね。さぁ、まだまだ言いたいこといっぱいの走りのレポート。次号でまたこの続きを。そしてあつーい夏もまだまだ続くぅ！

★アナタとワタシ、共通するトコしないトコ

夏といえば、イベントなどが多くて公私共に忙しい季節です。プライベートでは、夏のコミケ（今回から有明だぁ！）にJAFCON、ワンフェスと、ほぼ毎週万単位でお金を使う機会が来るのですが、仕事の方では、夏のゲームショーに出展するため、開発スケジュールを調節して、予定にはなかったデータを作成しなければいけなかったりして、忙しさにアフターバーナーがかかっています。

さて、ゲームの開発室には１チームに、いろんな所から大体８人くらいが集まって、作業をしているのですが、みんなよくも悪くも「そのテのヒト」なので、共通する趣味がたくさんあったりします。まずはなんといってもゲーム。そりゃぁ、仕事にしてしまうくらいだから、ゲーム好きはあたりまえですね。もちろん、個人的な趣味もあるので、「ワシはシミュレーションしかやらん」とか、「２Ｄはやるけど、３Ｄはちょっと…」という人もいますが。ただ、みんなの共通の意識として、「ゲームを遊ばない（嫌いな）人とは、いっしょに仕事をしたくない」というのは、あります。人によってそのレベルが違ったりもするでしょうが、これは開発者みんながそう思っているようです。ゲームが好きじゃなきゃ、やってられないところや、ゲームをやってないと伝わりにくいところが、けっこうたくさんありますからねぇ…。たまーに、「俺はゲームなんて幼稚なモンはキライなんだよね。ま、プロだから仕事はしっかりヤルけど」みたいな人も見かけますが、以上の理由で僕ならば、「ああそうですか。それはすごいですね。ジャッ！」って感じで、三つ返事でお断りします。ゲームに愛を注いでくれない人間と、どうして苦楽を共にゲーム開発ができようか！　ってなモンでしょ。えー、話を「開発者の共通する趣味」に戻しますが、他にはマンガ好きとか、アニメ好きとかいう点などは、「エヴァンゲリオン」と「こどものおもちゃ」の違いはあれど、かなり共通するポイントです。ただ、では趣味の共通点は多いほど良いかというと、これが一概にそうとは言い切れなくて、悪い方に作用するときもあります。おしゃべりで作業が遅れたり、みんないっしょにイベントなどに出かけて、肝心なときにいなければいけない人まで会社にいなかったり。こういうことには、他チームの方が敏感ですね。

あとこれはまれなケースですが、「この人と僕は気が合う」と思ったことが「錯覚」だったと気づいたときは、反動でかなりショックをうけるときがあります。ヘタをすると「僕はコイツが大キライ」というところまでいったり、さらにそんなときは、相手の悪いところが以前より余計に気になってイライラして、まわりの人からも「○○君と××君、以前はあんなに仲が良かったのに」と心配されたり…。「かわいさあまって〜」ということでしょうか。「安い同情」かもしれませんが、やはり気になります。それに「所詮他人同士の集まり」と割り切ってしまうのも、あまりにさみしいと思うのですが、ねぇ…。人の心はフクザツです。



林田篤プロフィール

よく電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。
最近は「も少し平和にならんもんかなぁ…いろいろ」がログセとか。

ゲーム業界ウラのウラ
ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーという肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。業界のことならおまかせの人です。

★最近のソフトメーカー事情

いやあ、暑い毎日が続いていますね。こう暑いと外に出るのもおっくうになって、部屋の中で冷房を効かせてゲーム三昧！　って人いませんか。日中は少しでも外に出て体力をつけて、夜涼しくなってからゆっくりゲーム、というのがいいですね。

私も日中は本業が忙しくて、帰ってくるのが大体夜の10時半位。11時からニュースを見ながら晩飯を済ませて12時位からパソコン通信でメールのチェックと情報収集。で、ゲームに取りかかれるのが大体１時を回っています。でも、この季節は夜が明けるのが早くて、４時頃になるともう明るくなるんですよ。３時間もプレイしていると、もう朝です。ちょっとスケジュールが詰まると、すぐ徹夜になってしまいます。ですから体力の大切さをひしひしと感じている今日この頃です。ＲＰＧ系のゲームをプレイしていると、頭の中に自分のライフゲージが浮かんできます。あ、もうＨＰが無くなりそうだから仮眠をとるか、なんてね。

このところ話題がＰＳ業界からちょっと離れていたので、今回は最新の業界情報についてお話ししましょう。最近のＴＶゲーム業界は、一見安定成長を続けている様に見えます。しかし、内情は決して楽観できる状況とはいえないようです。プレイステーションやセガサターンは新発売のNINTENDO64を迎え撃つべく、相次ぐ値下げ攻勢やビッグタイトルの発表で市場シェアの拡大を図ってきました。これは両者ともある程度目標を達成できたようです。つまりハードが目標台数出荷できて、ソフト市場が確保できたということです。

この辺の事情については以前にお話したこともありますが、もう一度分かりやすくご説明しましょう。ゲームソフトの開発には大変なお金がかかります。シンプルなゲームでもすぐ数千万円、大作と呼ばれるようなゲームでは億単位のお金がかかります。例えば１億円かかったソフトが10万枚売れたとすると、１枚当たりの開発コストが¥1,000になるワケです。定価¥5,800のＣＤ版ゲームソフトの場合、メーカーでの原価はケースバイケースですが約¥3,000程度になります。この中に含まれるのがまず原料費、ＣＤそのものとかプレス代、パッケージやマニュアル等ですね。それと宣伝や販促などの費用。ＴＶＣＭ等を作ったらこれも簡単に数千万円かかります。それと前述の開発費ですね。これらの原価にかかわる部分は、何枚売れたかで大きく変動します。10万枚売れて¥1,000なら、５万枚しか売れなければ¥2,000になってしまうのです。これでは大赤字であることは、もうおわかりでしょう。ですから、ソフトメーカーとしては１枚でも多く売れてくれなくては直接利益に影響してくるのです。

では、ソフトをたくさん販売するにはどうしたら良いのでしょうか。これは「たくさん売れているハードに便乗する」のが最良の方法なのです。前述の開発費１億円のソフトが発売されたとします。もし同じ条件でユーザー10人に１人が購入してくれるとしても、200万台売れているハードなら20万本のヒットになりますが、50万台しか売れていないハードがあったとしたら、５万本しか売れなくて大赤字になってしまうかもしれません。ですから「売れているハードのソフトを作る」ことがヒットの十分な条件となります。ただしこれはそう簡単ではありません。

以前、ファミコンソフト業界では最大手の１つＨ社の社長が、年頭の所感表明で「今年は勝ち馬に乗っていく」と公言して話題を集めたこともありましたが、それまでのハードメーカーさんとの関係を壊してしまう恐れがあるからです。また、ソフトメーカーの間でも系列というのではないのですが派閥みたいのが存在します。ずっとＡ社のハード用にソフトを開発していた大手メーカーＢ社の下請けから独立したＣ社、という具合に色々な相関関係があるのです。

以前は暗黙のうちに縄張りというか垣根みたいなものが存在したのですが、最近は「仁義なき戦い」になりつつあります。というのも安定した市場であったスーパーファミコン系が新世代機騒動で落ちつかなくなってから、現在のようにまた市場が形成されるまでに２年近くかかってしまい、ソフトメーカーの台所事情がだいぶ苦しくなった、というのが最大の原因のようです。売るためにはなりふりかまっていられないのです。

また、今年になってから下請けソフトハウスの倒産や夜逃げが多くなっているようです。新世代機の登場とともに、大手ソフトメーカーから独立したり他業種から参入した中小ソフトハウスがどっと増えたのですが、経営計画が甘かったり、能力以上の開発を請け負って行き詰まる会社が続出しました。いきなり発売予定が中止になったり、かなり延期になったソフトが増えているのは、こうした事情が影響している場合が少なくないようです。

しかし、ようやく市場も安定してきましたので、ユーザーのみなさんはそんなに心配しなくても大丈夫ですよ。

■「熱烈希望ッス」というオーダーもある「秋葉原裏事情」は次号あたりから特集しますから、こちらもお楽しみに。横浜に移動してからも毎週１～２回は秋葉原に行っているのですが、ちょっと離れたスタンスで「秋葉原」を見ると、今まであまり面白いとか貴重な情報だとか感じていなかった点がよく見えてきた気がします。みなさんの観点に近い感覚で特集できると思いますので、乞うご期待！



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷



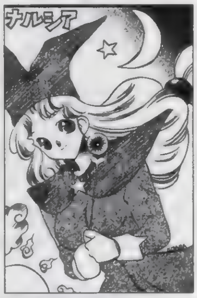
どうしても、ハガキが描けない夜があります。そんな時は一度寝て、悲しい理由を吹き飛ばしましょう! 大丈夫。何かが貴方を守ってくれるはず。どうにもならなかったら連絡下さい。

奴隷の PS Doreinodo

PSの奴隷は意識もなくゲーム屋に行きなんとな〜く（なんで？）プレイステーション、またはゲームのためにお金を使っている、最高の貴方にお送りする、電波体内時計120%の読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）、あて先明記でポストに入れれば、あああいいね。どんなハガキでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのってかなり熱いモノなのですわ。ですわ！

うん、隔週でふにゃふにゃの奴隷です。「DPSど」って呼ばれてるぞ（ね？）。どんなにいじめられても歯を食いしばって耐え抜き、戦う私たちのタメに、強力11ページでお送りしております！　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週で月刊時の約2倍！　ハガキがたくさん載せられるので、嬉しくてしょうがありません（これホント）。どうしにかして何かをつかみ取りたいティーンエイジローリングストーンでDPSどは読者様のために走り続けます。ハガキ掲載量宇宙一を目指して、カンパネルラと共に銀河鉄道をひた走るのです！

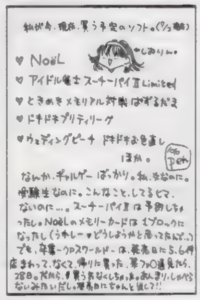
日本の夏、ハガキの夏……なんでこーなるんでしょう？


▲東京都　貴沙羅ゆうさん：大人版ナルシアちゃん。「2」でどうでしょう？


▲東京都　一色由良之助さん：2人を合体ですか。なかなかステキなグーです。



▲岡山県　のぶすけさん：なんですねぇ。刑事なのにフラフラするし。


▲長崎県　虹のペンギンさん：しおりんとイオリン。どっちが強いんでしょう？

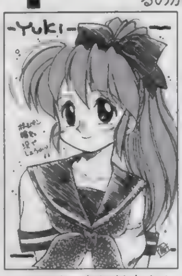

▲北海道　園生ゆいなさん：妹さんは……ああ思ってるのかもしれません……。

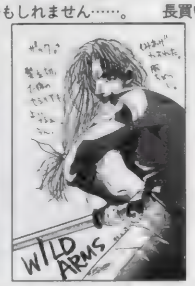

▲熊本県　ぴいすくらふとさん：みやむ〜、ケンカ番長買いましたか？　当然？


▲静岡県　椎名奈々さん：傷だらけの準。舐めとけば直るんでしょうか？　ペロ。



▲東京都　霊王結魔弾さん：ゲーム化死体、いやしたいですねぇ。ねぇ？


▲大阪府　飯塚鈴奈さん：ボールペンでも薄くなければOK。鉛筆は×。



▲宮城県　一郎あきらさん：これもちょっと延びちゃいましたねぇ。


▲千葉県　松ノヒロミさん：何がマジ？　なのでしょうか？　教えてぇ。


▲長野県　湖山たみさん：ち、じゃなくて良かったです。



▲東京都　おろしや☆だいこんさん：片桐さん。明鏡止水で的を撃つ？



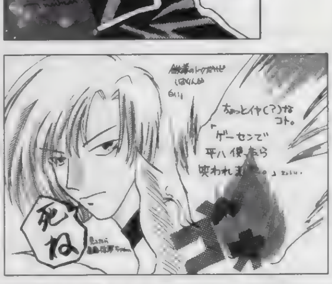
◀秋田県　まいまいさん：3Dダンジョン苦手でも、チャレンジする価値があるというウワサが……。期待大です。


◀東京都　おろしや☆だいこんさん：「きんぎょ」PS版、出ないですかね。


◀東京都　星宿さん：大笑いですねぇ。「2」はでないんでしょうか？



◀兵庫県　邪遊☆夜刹さん：レースヒラヒラ、ピンクハウス系のレイ様。





▲東京都　本田雅也さん：トッシュもさらに渋いですよ。きっと。ひまわり吹雪ですかね？

◀宮崎県　宮本順さん：笑われましたか（笑）。オヤジですからねぇ。しょうがないかも。



◀愛知県　ゆきのさん：Hは全くナシだそうですが、可愛い女の子がムチャに登場するので○です。

「悲しいことに、このままだと志望校に合格できそうにありません。なんで受験ってあるんでしょうねぇ？　12月は大作、『FFⅦ』とか『新スーパー』なんてソフトが目白押し。ゲーム業界は、ボクらに「落ちろ」とでも言いたいのでしょうか？　いや勝手にハマルだけなんですけどね。それにしても……ムチャですよねぇ」茨城県　ドラッキーチャチャさん：

今年の年末、PSは大変なことになりそうです。予定通り、だとですけど。その上、これから（9月くらいから）年末タイトルが続々と発表されますし。冬場は受験生にとって勝負時。でも同時に、年末、年度末はゲーム業界も勝負時なんです。夢を創る仕事とはいえ、会社ですからねぇ。儲けないと話になりません。ユーザーにとってはあまり関係ない話ですけどね。勉強を取るかゲームを取るか。大きな問題ですよねぇ……。

「夢があります。声優になりたいんです。これは子供の頃からの夢です。今は全く関係ない仕事（サラリーマン）ですが、日に日にその思いは強くなるばかりです。どうすればいいんでしょうか？」北海道　山下タツローさん：

どんな質問でもOKな奴隷ですが、これはばっかりはどうしようもないかもしれません……。強い思いがあるのなら、たとえ後悔したとしてもどうにかなるモノです（そう信じています）。だから、貴方が本当にそう思うなら、行動してみてはどうでしょうか？　声優のお仕事はやりがい＝目立つ所のある分、サラリーマンのお仕事にはないツラサも持ち合わせているハズです。趣味でお金を稼ぐと、いつの間にかその趣味が嫌いになってしまうとよく言われますが、そんなことをモノともしないくらいその仕事が好きであれば、様々な障害は乗り越えなければならない壁に変わります。もう、これは完全に個人の問題ですよね。冷たいかも知れませんが、判断、決断は自分でしなければいけないでしょう。当然、ガンバッテ下さいと応援はします。心から応援します。マジで。

「お金がありません。バイトしてるんですけど、まだ学生なのでギリギリ働いても月に4〜5万円。結構あるように見えますが、バイクのローン払ったりイロイロあるので、ゲームが買えなくて……。早く大人になりたいなぁ」滋賀県　長柄利尚さん：

若いうちは「早く大人になりたい」、年を取ると「若いって良いなぁ」（笑）。しかし、好きなことにムダにお金を使うのはなんでこんなに楽しいのでしょう？　編集部にはそんなバカ大人がたくさんいます。楽しいです。

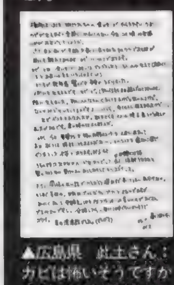
12ボコン0点の人

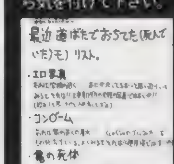
¥29,800 税抜

←なんか変だけどかっこいいからOK。

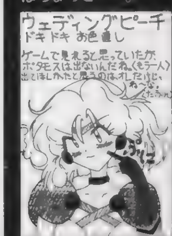
久しぶりにPSのゲームの話でもしようかの巻（ほ）

久々にPSのゲームをしようと思い立ち、「キングスフィールドⅢ」と「ポポロクロイス物語」を購入。「キングス」はわずか30分で酔って断念。歩行効果を切ってもやっぱりダメでした。その後始めた「ポポロ」は、サクサク進めてこりゃ楽し〜。と、思ってたら1章クリアしたくらいで飽きた。最近、どうもゲームプレイの持続力が落ち込んでるな。「スターオーシャン」も遊んだけど、やっぱり終わってないし。もうRPGをクリアする忍耐力はないのかもしれん。お手軽に遊べるアクション系のゲームについ逃げてしまいます（ヘタだけど）。


▲広島県　此土さん：カビは怖いそうですから気を付けて下さい。



▲愛知県　愛知県民No.1さん：死に方はちょっと……。



▲岩手県　ハッピーさん：絶対でしょう。編集部に最低2名います。

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページでその真相が明かされてます！　おまたせだずが。次の決算がいつになるか現在未定。でもチャレンジする価値はありますよ！　そうじゃないですか？　みなさん！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名と名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×。ダメなぉ。

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

さっきオリンピックを見てたら、モセアヌちゅわん（Vol.26参照）出てた。イイぜ～。しかし最近の俺って、どうもロリ系への防御力が低下してるな。年上への愛を取り戻せ！（中）

今、『スターオーシャン』やってます。ＳＦＣのＲＰＧだけど、戦闘のしゃべりは超ＳＦＣ級で楽しいのよ（シナリオはナニだが）。登場キャラも、イイ味出してて気に入った。あ、女の子キャラはこんなのが出てまっせ～。

おてんばヒロインでポニーテール（お約束）のミリーは、声が吉田古奈美。回復専門で自分は「みんな頑張って！」と言って観戦（笑）。

イリアという、落ちついたおネーさん的キャラは、さとちーさんが好みだって言ってた。彼女はオヤジ好きらしいが。声は山崎和佳奈。

フィアはなんか『ときメモ』の清川さんみたい。すっげー強いけど、彼氏持ち。パス。

マーヴェルはロング黒髪のしっとり系美人でモロ好み（笑）。「燦然と輝く十字星座の力を我に！」とか、ＲＯＭなのに長いセリフ使ってるのは、やっぱスゲーなー、とか思う次第。

ペリシーはフェ○シア。開発の趣味だな、コレ。必殺技とかしぐさとか、死ぬほどリキ入ってる。プリプリカワイイ系の声は、イリアと同じ山崎和佳奈。気づかなかった……。

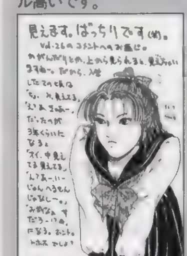
……という感じッス。野郎は省略だけど、結城比呂、井上和彦、檜山修之が出てたな。しかしジジイキャラに井上和彦は……（笑）。



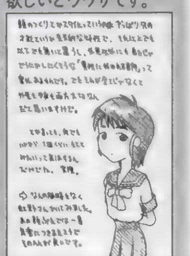
▲栃木県　たがたがさん：つべつべ。手袋はレベル高いです。



▲千葉県　小泉英夫さん：もう少しボリュームが欲しいとウワサです。



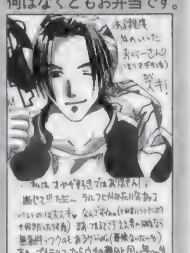
▲北海道　乃亜さん：それはステキです。きっと。男子内心狂乱？



▲大阪府　雨宮五月さん：虹野さんはお弁当です。何はなくともお弁当です。



▲京都府　月子さん：っていいますよね。マジでなっちゃったんですかぁ。



▲岡山県　のぶすけさん：父と因……世の中、時は流れていくのです。



▲東京都　伊藤深海さん：「ノエル」どうですか？話しかけてます？



▲埼玉県　TERAさん：髪の毛多い王子様です。シャンプー大変です。



▲東京都　JINMIXさん：ゲーム化されませんかねぇ。イヤだけど。



▲東京都　水晶竜さん：構図がお見事です。倒れてるソフィアもグッド。



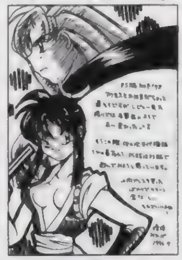
▲長野県　楠本由貴恵さん：裏と表のギャップが激しいのが○です。



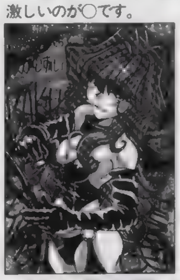
▲千葉県　稲村かほるさん：ほれますよね。良くできたゲームです。



▲大阪府　M-MASTER-ZXさん：大戦はマズイでしょう。ヤハシ。



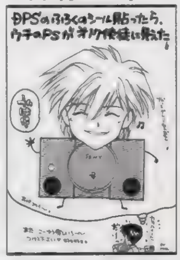
▲大阪府　唯津美影さん：「96」の乳揺れはまた違うらしいです。



▲東京都　霊王結魔弾さん：計算が出来ないですよね。覚えられません。



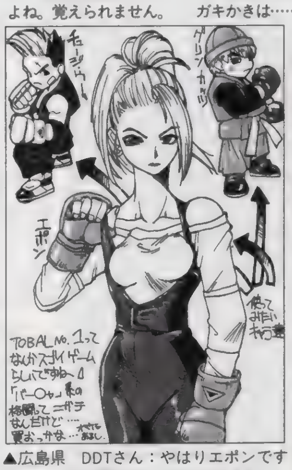
▲沖縄県　聖音寺めいさん：決定ですか。いやハガキかきは……。



▲新潟県　HAL1000さん：なぜ。カヲルくんなのでしょう？



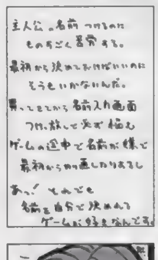
▲群馬県　梅屋さん：「フォーチュン」なかなか、好評で良かったです。



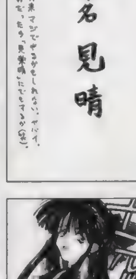
▲広島県　DDTさん：やはりエポンですよねぇ。編集部統計でもそう出てます。



◀宮城県　おおば妙人さん：教えて欲しいです。ドキドキしますね。どうなんでしょう？



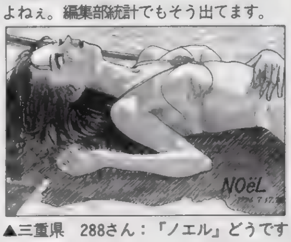
◀静岡県　たるさんさん：やり直しますよね。他のキャラが名字まで入ってたりすると当然。



◀大阪府　黒影丸さん：男の場合が悲しすぎです。将来改名されちゃうとトホホですよ。



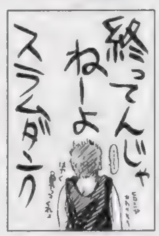
◀秋田県　秕たづきさん：いや、彼らは性格は同じようなモノらしいですよ。



▲三重県　288さん：「ノエル」どうですか？　ゲームとしては……でも、ね？



◀岩手県　伊藤勇太さん：どっちもナコルル。ママハハたちは怯えないんでしょうか？



◀埼玉県　サモキンさん：ねぇ。なんとなく予想通りだったのでガックシなのでした。

さるかにハムぞう

→作者名はこちら



●ゲームライター養成講座

「ゲームライター講座やってるのに、ＤＰＳではライター募集やめちゃってますよね？　なぜ？　なんか矛盾してるような……」神奈川県　蒲原宗一郎さん：

その通りです！　ＤＰＳライター募集に大量の御応募ありがとうございました。編集部が予想するよりもはるかにたくさんの応募があったため、現在はとりあえず応募を見合わせています。審査に時間がかかるのが原因です。まあ、でも近いうち募集再開されるハズなので、それを見込んでの講座なのです。

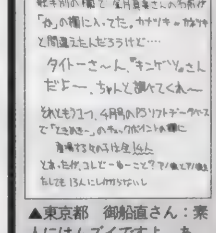
●新企画！「プリクラＱ」

プリクラで笑える写真を撮って、ハガキに貼って送って下さい。みんなにスゴイと言われるイカスシールを大募集！

!カラオケGO

カラオケGOは下のハガキ参照のこと。いいですねえ（しみじみ）。

「へたくそ王」ハガキ大募集中！　自分のイラストの下手さを自慢する素晴らしいコーナーです。何を描いたかの解説付きでハガキを送って下さい。パッションあふれる作品をお待ちしています。



▲東京都　御船直さん：素人にはムズイですよ。あ、14人は誤植です。ペコリ。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

奴隷の一言 Dorei-hodo

ＤＰＳどでは住所不明者の探索を６／６で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく（心からもうしわけない）発送までは猶予を下さい。心からすまないと思っているので、許してください。ちとサービスするし。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方……。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんですよねぇ。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンバーンとハガキ描いて、書いて下さいね。よろしくなのです！

まんが／TOM・イラスト／NDO



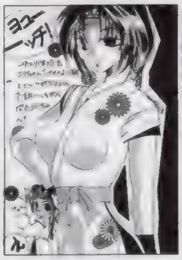
ランキング発表

145：TERA
135：祥人
135：矢渡
130：楠本由貴意
125：ごぢうり
105：288
100：貞雅
95：雨宮五月
90：小栗徹也初号機
90：幻夕貴
85：一郎あきら
85：ジョリ谷ピンタ
80：小泉英夫
80：多奈竜
75：近江せにょ
75：HAL1000
75：唯津美影
75：りるひな
70：伊藤勇太
70：貴沙羅ゆう
70：まいまい
まだまだわからんのです！

●65：青い優、ＡＫＩＲＡ・Ａ、稲村かほる、柏田秀紀、佳月ひろ、湖山たみ、咲羅、つくば山、乃亜、夜野小太郎、●60：おさＰ、しまづやひち、ちゃたろう、よしかーひろみ、●55：安倍茂樹、鳥、高丸じえ、月子、●50：オーラちから、寿花丸、司暮とも、信乃、ズバットＰＳ、中重仁里、幡田忍、まみこ、ゆうき良、よしかづ、●45：あゆむ、片羽昭、ＧＲＵ、邪ダンディ、武志かづみ、橘佳珠沙、橘りくあ、●40：Ｒ・ジャジャ、伊藤深海、ウニマル、Ｍ－ＭＡＳＴＥＲ－ＺＸ、気分爽快、木村吉伸、毛の雲、紫狼、砂之介、ＤＤＴ、はせぷー、ヘルカオス、ベンジャミン、みけちゃん、宮本順、桃栗てくの、八代
★ランキングはまだまだ混迷中。隔週になって、採用チャンスが倍増してるし。



◀神奈川県　夜魔さん：頭でかいです。でもなんとなく可愛いです。



◀秋田県　神無月セイさん：アテナは正義の味方ですから。



◀愛知県　植田智博さん：なんなの？　だからなんなの？　でしょうか？



◀新潟県　石月あゆみさん：超って言うなと超言われます。トホホ。



◀三重県　ゆうき良さん：さらにＰＳニューキャラもお願いします。



◀宮城県　一郎アキラさん：ちゅーですちゅーか。ちゅー。

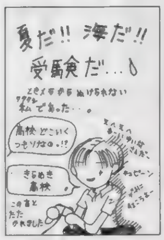


▶栃木県　朱肉さん：タネですか…ワンミスが命取り。悲しいです。

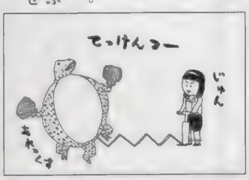
▼富山県　はせぷーさん：なぜ、ふくらませてるのかが……わかりません。うれしそうだし。

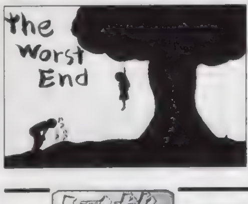


▶神奈川県　柴田絵理さん：ダンス。でもその時はまだ……。



▲福岡県　ときめもらーさん：たたかれます。普通の人には×です。





◀東京都　コアラLOVEさん：…バッドよりも悪いのは確かです。



◀新潟県　HAL1000さん：この娘は出ないそうです（ウワサ）。ガックシです？



▲福島県　…班さん：目元鼻筋クッキリなサクラ。赤好き？

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは８月30日消印有効。イメージイラストも募集中!
●前回までのあらすじ：謎の女の子ローティンに潜在能力を引き出されたものの、どう扱っていいのかがわからないボクこと、ラムダス。突然巨大な力を手に入れたため、力を制御しきれず、暴走してしまう。ただ、震えるボクにローティンが、彼女が旅立ったわけを語る。ロートバランの塔の地下にあると言われている「森の民の秘密を消す」。これが彼女の望みだった。そのために破壊された村、そして両親の遺言を守って。

ローティンは自分の感情にまかせてボクに何度も「お願い」したことが未だに恥ずかしいらしかった。まあ、彼女はかなりバツが悪そうだったけど、そのおかげでボクの中には、ソレまでとは違った感情がわき出し始めていた。

極秘情報を掴んでいた村が某国の部隊に消し去られてしまう……それはたいして珍しい話ではなかった。実際、知り合いにも似たような境遇で親を亡くしたヤツがいたし。でも……たぶん、彼女の目にすっかりやられてしまったらしい。何というか、他人にあれだけ真摯に正面からお願いをされたのは初めてだった。そして自分の目的のためとはいえ、ここまで他人に必要とされたのも初めてだった。頼られているという感覚は、こそばゆいような、それでいてあたたかい、なんだか奇妙な気持ちをボクに植え付けていく。

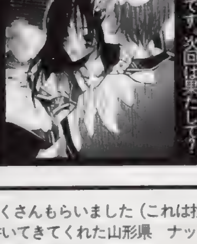
「ねえ、なんで、ボクが力を秘めているってわかったの？」

「感じるのよ。私たち森の民はの森の魔法結界の中で生活してるから、魔法の力に敏感なの。どうにかして力を手に入れようって、ラクシャザの街に出たとき、あなたを見つけたのよ」

生い茂った枝葉を慣れた手つきで掴く。道を作りながら歩いていたローティンが振り返る。

「……でもあなたの力……大きな街にはあなたみたいな力の持ち主がたくさんいるの？　うちの村の最高の術士200人分くらい感じるけど。なんか怖いな」

大阪府　安野征志さん：



◀新潟県　高丸じえさん：けろ〜ん。ステキな書きです。次回は果たして？

ハードの神様の犬

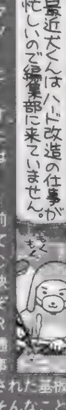
５インチのトリニトロンRGBモニターが完成。ジャンク品だったんだけど、電源と映像信号のインタフェースを作るだけだったからラクちんラクちん。縦置きもできるから、縦シューもバッチリ。しかし、編集部で遊ぶわけじゃなし、自宅にはプロフィールがあるし……用途不明（買うなよ）。（犬）

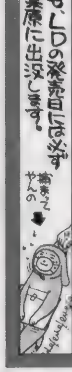
「あっ、なんかコレいいなぁ」という衝動で買ってしまったＲＧＢモニター。４千円という手ごろな価格だったもんで、つい手を出してしまったんだよね。いかん、いかん。でも、買ったモンはしかたがないので、ちゃんと作りました。しかも、５Ｖと６Ｖ〜15Ｖまでの電圧可変出力付きで、ハードの実験用電源にもバッチこいのイカスやつ！　さらに、５Ｖ出力はＭＤウォークマンの充電に使えるので一石二鳥。これで、ＭＤ用のＡＣアダプタは編集部に常駐させられるってもの。いや〜良かった……って、モニターとしてはほとんど役立たず（笑）。誰か、紗南ちゃんの〝ノリノリマシーン〟と交換しません？　アレ、欲しいんですけど、こっ恥ずかしくて買えないんですよ（欲しがるな）。ハードウエア的には、音声のサンプリングと周波数変調の組み合わせだから自作できるんですが、いちばん重要な外面（マイクの形状）は専門外なもんで作れません。あ〜欲しいな、ノリノリマシーン。５インチのＲＧＢモニターが欲しくて、ノリノリマシーンを買う勇気のある方がいましたら、ＤＰＳ宛「おバカな犬くんのＲＧＢモニターを37と交換してもよくってよ！」係におハガキください。もし、そんな奇特な人がいたら、喜んで交換します。でも、いらないだろうな……５インチのＲＧＢモニターなんて。みんな、冷静になろうね。５インチは小さいぞ！　Ｒ（いきなり弱気）

★Ｎ64分解・解析描画　〜第二次中間報告〜★

私事が長いもんですから、２回目も短いです。前回は放熱について書いたけど、今回は中身についてふれるね。チップの数は、ＣＰＵのＲ4300とＲＣＰ、メモリが２つでメインが計４つ。外付けで、映像と音声の専用ＤＡＣとＲＧＢエンコーダがそれぞれ１つずつ。あと、コピープロテクト用のチップ（ＲＯＭくさい）が１つ。クロックをＰＬＬで分周・逓倍するチップが２つ。と、こんなところかな。見事に集積されたチップ群とシェイプアップされた基板は「さすがＮＥＣ」ってカンジだけど、そんなことよりも感心させられたのが「配線パターン」。

信号パターンの間にグラウンドパターンを挿入して、基板表面の浮遊容量とインピーダンスによる相互干渉を防いだり、パターンを曲げるときに〝角〟を作らず緩やかに曲げて、信号の反射を起こさせないような工夫が見られる。ちょっとわかりやすく言うと、電気信号は水と同じようなもので、例えば、水路に角があるとそこに水が衝突してスムーズな水流の妨げになるけど、緩やかなカーブを描けば強烈な衝突は起きない。電気信号も、パターンの角で衝突すると少し反射するんだけど、高周波ともなると、その〝少し〟が本来の正しい信号と重なって波形を乱すこともあるのだ。Ｎ64は、こういう誤動作を防ぐ配慮が実に細かなところまで行き届いているワケだけど、デキがいいと言うより、こうしないと正確に動作しないのだから当然の設計だったりする。今回はムズイ話でゴメン。次回はＲＧＢ出力ネタ。





忙しいのにゲームとＬＤの発売日には秋葉原まで来る犬くん……原稿置いてあっという間に帰るしい（魔）

今はこれだと思うのです

いや〜まいりました。えっ何がって？　７月に出た大量のＬＤですよ。「魔法陣グルグル」のＢＯＸから始まり、「魔法使いＴａｌｌ」に「天空のエスカフローネ」、それに「鉄腕バーディ」、「MAZE爆熱時空」、「BLUE　SEED２」、（ふうふう）それから、それから「スレイヤーズすぺしゃる」、「ふしぎ遊戯スペシャル」、「神秘の世界エルハザード」、（まだまだぁ〜）「爆れつハンター」にエッチOVA「SEEK」と「着ぐるみ戦隊キルティアン」、う〜んこんなに買ってしまった。あっそうだ、「魔法使いＴａｌｌ」の２巻はジャケットが七香ちゃんだから、もう１枚買わなきゃ。しかしまぁ〜、自分で言うのもなんですが、こんなんで原稿料が飛んでしまうとは大笑い。まっ、編集部にはこんな人たちがいっぱいいるから、ちょっと救われてる（さ）です。

さて、お気に入りのゲーム「バーチャロン」ですが、最近対戦していると、ニゲ逃げ君やマチ待ち君がけっこういるんです。勝ちたいのはわからなくもないけど、やっぱガンガンぶつかり合うのがこのゲームの醍醐味なのに……つづく。

あんた……

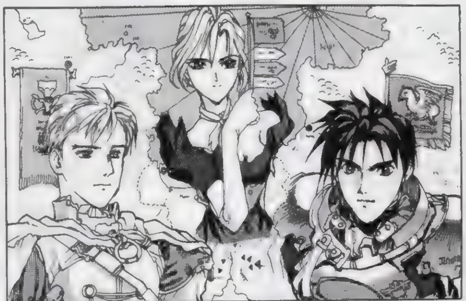
奴隷の一言 Dorei-hodo

「隔週刊大変ですね、ガンバッテ下さい」っていうありがたいハガキをたくさんもらいました（これは投稿ではありませんって書いてあるモノも多かった）。涙が出るほどうれしかったので、ポイントを差し上げます。ＤＰＳのスゴイところを細かく書いてきてくれた山形県　ナッキさん、そして写真入りでインパクトのあった紫堂まる吉さん、ありがとうございました。愚か者は愚か者なりに、今後も励ましに負けないくらい良い本を作っていきたいと心に誓ってみました。どうでしょう？
（魔）

中学生の時、パーティだというので親友２人と男友だちの家に行きました。お酒飲んでたら次第に量が多くなって……気がついたら男の子は全員ダウン。私たちも酔ってたんでもうメロメロ。しかたないので（なぜない？）寝ている男の子のパンツを脱がして、マジックでイタズラ書き（悟空とかククリとか）して、写真撮りしました。さすがに私は触れませんでしたが、香奈子（実名）はイロイロいじってました。尊敬します。その写真は後日女子に回覧され、様々なカゲアダナが誕生しました。小ちん○とか（笑）。　千葉県　カタクリさん

奴隷のど Doreinodo

Nights of Knights



参加冒険者大募集中!

超お手軽な読者参加ＲＰＧがハガキでプレイ可能！ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、大枚15ポイントプレゼント！　冒険初心者のみなさん、ハガキに書き込みましょう！（魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択(もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回募集するクエスト15はバスランの空中庭園での永久機関の探索。幻と言われていたアイテムの所在を突き止めた、操術士ギルドからの依頼です。空中庭園には当然、既にギルドから何人もの術士が送り込まれましたが……今だ無事に帰ってきた者はいないようです。能力値とは別に記入する選択は以下の３つ。記入のない場合はランダムで決定されます。

選択：ある場所で出されるある質問になんと答えるか？

①：「わかりました、このまま立ち去りましょう」、②：「そんな強引な言い方があるか！　関係ない、行かせてもらう」、③：何も言わずその場は立ち去り、後で勝手に行動する。

締め切りは次号（29号）発売日の８月30日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるからコーナーのあて先は「ＤＰＳど15」だけで大丈夫です。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなりました。今回の募集分は31号発表となります。なんかわかりにくいけどガンバッテ下さい！

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第29号　８月30日発売号（第26号発表＋第32号分募集）
第30号　９月13日発売号（第27号発表＋第33号分募集）
第31号　９月27日発売号（第28号発表＋第34号分募集）

今回のあて先は「DPSど15」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい(職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。+つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは25号募集分の発表



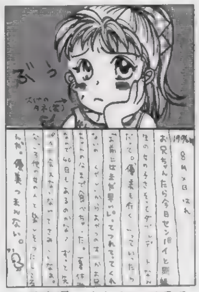
▲滋賀県　ごぢうりさん：積極的ですよね。いいお姉さんですけど。



▲大阪府　めしあ'96さん：「わんとにゃんだふる」なら…どうにもなりません。



まんが／愛知県　植田智博・イラスト／Ｃ次郎



▲兵庫県　よしかーひろみさん：スイカのタネが優美ちゃんらしくてＯＫです。



▲新潟県　石月あゆみさん：コレくらいなら悪口言われないんですけどねぇ。



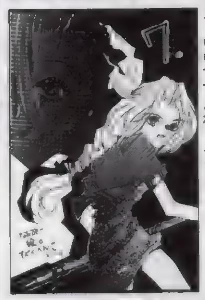
◀東京都　伊藤深海さん：「ウェピー」ほやへさんも心待ちです。



▲茨城県　ふじたなおきさん：レイレイ命な人って多いですよね。ソレもまた真。



▲茨城県　猫太・Ｗさん：号令一発５千人の兵隊が集まりそうです。



◀新潟県　高丸じえさん：クラウドのピアス、いいですよね。キラリ。



◀北海道　乃亜さん：ダメな人に近づきつつあります。でもいいですよね？

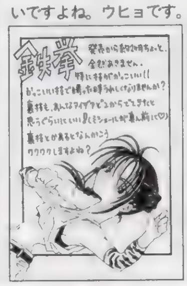


▲青森県　おさＰさん：生け贄にどうぞって言われても……。



◀滋賀県　ごぢうりさん：怖すぎです。ペルソナ様ＶＳこっくりさん……。

▼石川県　片羽昭さん：キメポーズってかっこいいですよね。ウヒョです。





▶神奈川県　矢渡さん：地味な好きは強い好きです。きっと。



▲千葉県　ロキの不安さん：頭ガンガンって感じですよね～。痛そうです。

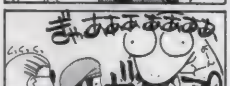
●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！　上を見るとわかるように、最近、危ない話コーナーになりつつあります……ソレはソレでＯＫなんですけど……感動巨編もいいかなぁなんて……ダメでしょうか？

（ち）は結局、引越をすることにしました。編集部から電車で10分、駅から1分てな感じの場所です。これで少しはラクになるのかな？　しかし、何やかやで？十万円以上かかりまして、財布がトホホです。夏のボーナスは全部パーですな。まったく、夏のイベントでの出費計画に支障が……。まあいいです、（う）や（さ）ともご近所だしね。正直、最近お仕事が肉体的にも精神的にも少々きつかったし、引越で心機一転頑張れればいいか、なんて安直に決めちゃいました。秋葉も近いし。うしし。

いまさらバイオハザード

まんが／さいとうつかさ





◀大阪府　柏田秀紀さん：スカートをかぶせられた隆が情けなくてOKです。



◀大阪府　M-MASTER-ZXさん：ノーストリリア、いいですよね。CWスミス好きです。



◀岡山県　のぶすけさん：そういう紹介の仕方が心に歪みを（笑）。



▲北海道　鈴城芹さん：2頭身でも胸ユレありですか。OKです。

Nights of Knights

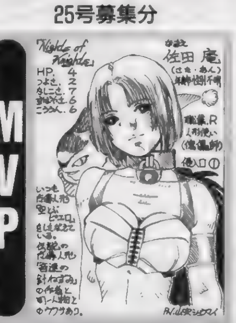
クエストナンバー9発表

25号募集分

さて今回のクエスト12はバレンシアの首都、バレニアの地下に埋もれていると言われている、伝説の「中つ国・グラセニア」の探索でした。隠れ地下道探しあり、殺人集団として悪名高いハーグの黒蝶騎士団との戦闘ありと、なかなかボリュームのあるクエストになりました。戦闘と探索、2つの要素が絡んでくると、勝ち抜くには運も重要になってきます。難易度はかなり高かったかもしれないなぁ。

地下道を探索し尽くしてMVPに輝いたのはなんと人形使い！　選択職業の中でも数値設定が難しく、こういう複雑なクエスト（戦闘と探索が入り乱れている）は苦手なハズなんですが……お見事でした。選択は③街北東の古城跡を選んだ冒険者が多かったようです。なんでかなぁ？

MVP



静岡県　山吹シュウマイさん：魔導人形「空とぶピエロ」がおちゃめなサタ・アン（カタカナだとさらにステキ）さんです。頑丈な首輪が、どちらが人形なのかわからなくしてしまってるのが、いいですね。HP＝4はギリギリの線です。が、まあ結果的には、かしこいし、すばやいし、何よりも運もソコソコいいってのが良かったのでしょう。たぶん（笑）。



◀高知県　白玉さん：金持ちのお嬢様ですか。わがまま？



◀長野県　湖山たみさん：団子屋のさんだけどラセツ丸。



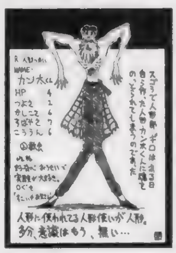
◀神奈川県　ちゃたろうさん：9歳年下ってさくやさんは何歳です？



◀神奈川県　小判さん：天使に惚れられる聖騎士は強いでしょうねぇ。



◀大分県　ませんさん：ハガキ裏はみんなが読めないのでなるべく表に。



◀北海道　邪ダンディさん：カン太くんが怖すぎです。



◀岡山県　のぶすけさん：ちょっと生きてそうな人形がいや〜んです。



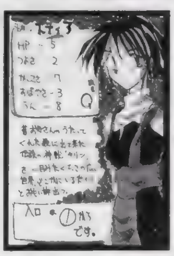
◀宮崎県　しづき慎さん：額のアザは王家の印？　ミステリアスです。



◀青森県　おさPさん：「お店に来て下さい、チュッ」でメロメロ？



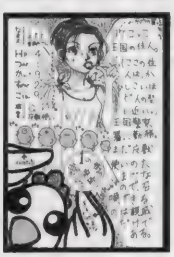
◀愛知県　たけだみゆきさん：アンラッキーな幸運の数値です。



◀大阪府　湯浅るるさん：お母さんの歌ってくれた歌。いいですよね。



◀福岡県　うに頭さん：以下略以降がとてつもなく気になります。



◀青森県　おさPさん：賢くないと鳥って設定がいいです。



◀山形県　夜野小太郎さん：ポーカーフェイスを崩す方法は？



◀秋田県　楯弌一さん：なぜ？　国籍はジャマイカ？　なぜ？



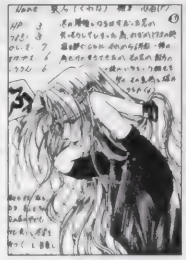
◀東京都　清和日和子さん：大暴れしたいってキャラは結構多いです。



◀秋田県　ブーやんさん：子供好きに悪い人はいないって言いますけど……。



◀愛知県　天婦羅さん：小さなヌイグルミが決め手なのですね。



◀福島県　橘佳珠沙さん：金髪？　銀髪？　ハラハラ落ちそうです。



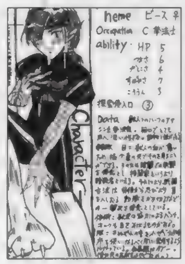
◀福岡県　うに頭さん：オーラオヤジ。かなり強そうですよね。



◀神奈川県　矢渡さん：砂漠とかだと弱くなりそうですよね。



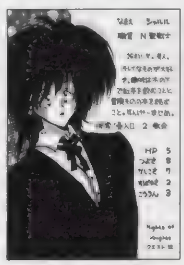
◀石川県　片羽昭さん：自分で修理できないとマズイですしね。



◀新潟県　影都さん：足に肉球あるんでしょうね。プヨプヨの。



◀神奈川県　久来冬姫さん：ピラピラしてるのが好きなんでしょうか？



◀長野県　楠本由貴恵さん：本と一緒に自分も冒険しちゃうんですね。



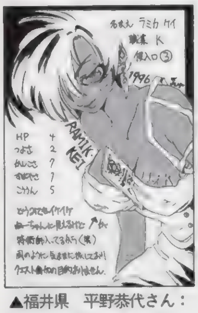
◀東京都　貴沙羅ゆうさん：魔獣使い科、キュピちゃん。○です。

メディアワークスの人間がこぞって「魔法陣グルグル」のLDボックスを買う中、私は1人で同じ日に発売された「超人機メタルダー」のLDボックスを購入しました。最初は買おうかどうか迷ってたんだけど、お店で現物を見た途端に衝動してしまいました。前半、後半のハーフボックスなんだけど、おいしいエピソードはほとんど前半に集中しているので後半を買う必要がないところがお得です（笑）。その他もろもろ含め、結局7月のLDによる出費は5万を越えてます（涙）。　（ほ）

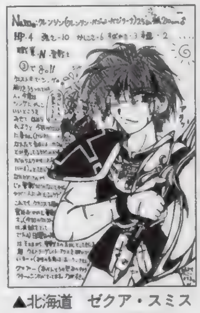
この間、ＴＶで「寝ているときにおこる金縛りの原因」についてやっていました。霊現象だと思っていたら、どうやら違うようです。なんでも、「身体は寝ていて脳だけ半分起きている状態」におこるそうです。私もよく金縛りにあうので、これはなかなか勉強になりました。もう金縛りにあっても大丈夫。オバケなんか怖くないよ〜だ。でも何年か前、旅行中にちょっと怖い体験をしたのを思い出しました。誰もいないはずの駐車場に……って怖いからやめましょう。やっぱりオバケはちょっと怖いです。私の前には、出てこないでね。　（う）

まんが／ＴＯＭ





▲福井県　平野恭代さん：パインに符を挟みますか。う〜んステキなのでした。



▲北海道　ゼクア・スミスさん：有給とって冒険。なかなかステキな休日。



▲大阪府　雨宮五月さん：若いと胸は小さいんでしょうか（笑）？



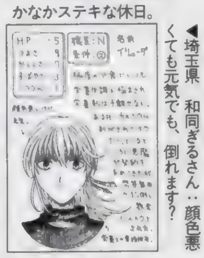
◀新潟県　りるひなさん：交わりが何かを目覚めさせるきっかけ。妖しくていいです。



◀住所名前なし：あまりに細かい、良い設定なのに……住所氏名ＰＮもなし。これはトホホなのでした。



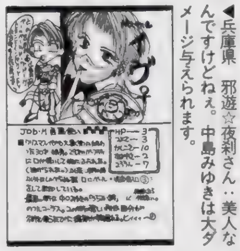
◀埼玉県　鳩サブレさん：頭はおるですか……確かにーじゃ……。



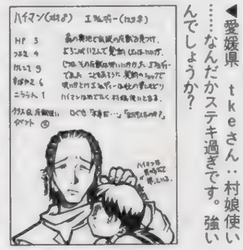
◀埼玉県　和同ぎるさん：顔色悪くても元気でも、倒れます？



◀千葉県　関直美さん：一人が好き？　なワケではないですね？



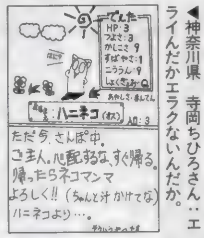
◀兵庫県　邪遊☆夜刹さん：美人なんですけどねぇ。中島みゆきは大ダメージ与えられます。



◀愛媛県　ｔｋｅさん：村娘使いな……なんだかステキ過ぎです。強いんでしょうか？



◀北海道　乃亜さん：なんだかリアルな設定。補導ですか。トホ。



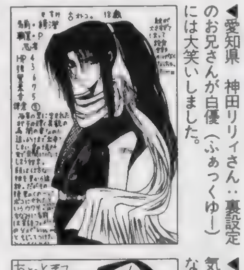
◀神奈川県　寺岡ちひろさん：エライんだかエラクないんだか。



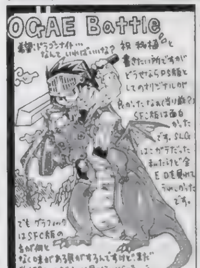
◀北海道　坂崎アトムさん：結構下の方はドキドキモノです。



◀北海道　さまんやさん：かっこいいです。設定は。でも目覚まし時計……。なぜ？



◀愛知県　神田リリィさん：裏設定のお兄さんが自慢（ふぉっくゆー）には大笑いしました。



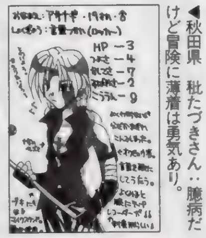
◀石川県　片羽昭さん：オウガの続編はスク○ェアから（笑）。



◀千葉県　文月美和さん：スイカ好きですか。季節ですし。



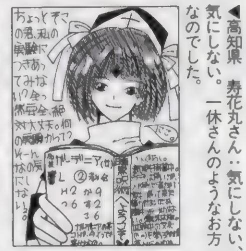
◀東京都　ドリフトカンカンさん：バカカ、ステキじゃないですか。



◀秋田県　秋たづきさん：臆病だけど冒険に薄着は勇気あり。



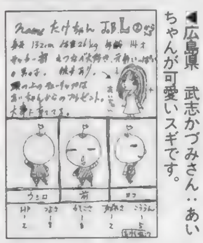
◀滋賀県　た。さん：エルフも夏休みなのですね。もうすぐ終わりですよねぇ。シミジミ。



◀高知県　寿花丸さん：気にしない、気にしない。一休さんのようなお方なのでした。



◀香川県　安倍茂樹さん：とてつもなく気持ち悪かったでしょうね（トホホ）。



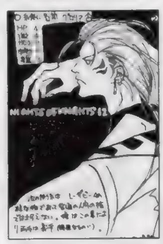
◀広島県　武志かづみさん：あいちゃんが可愛いスギです。



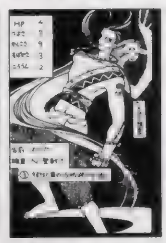
◀愛知県　中重仁里さん：ないしょの理由がかわいいですねぇ。



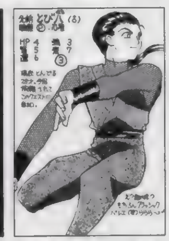
◀大阪府　鈴乃谷凪宮さん：ええ。センタクは大事ですからね。



▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：両手義手でも強ければ○。



▲東京都　祥人さん：不思議な聖騎士さんです。精霊もイカス。

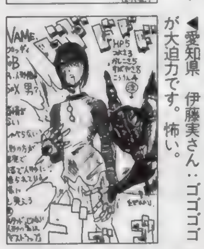


▲東京都　貴沙羅ゆうさん：バレエですか。身体柔らかそうです。



◀青森県　茄於さん：大変なんですよきっと。ね？　でしょ？　ポポロ。

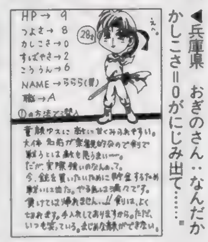
◀話すな！



◀愛知県　伊藤実さん：ゴゴゴゴが大迫力です。怖い。



◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：父と兄は何してくれるんでしょう？



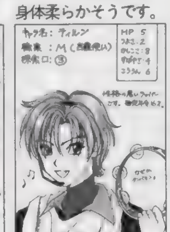
◀兵庫県　おぎのさん：なんだかかしこさ＝0がにじみ出て……。



▲神奈川県　幻夕貴さん：指人形は強いですよ。きっと。Ｎ２だし。

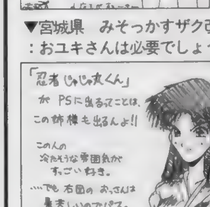


▲大阪府　砂之介さん：女の子の拳法家。カッコイイですよね。



▲東京都　シバタさん：ラッパーなのにタンバリン（笑）。

▼宮城県　みそっかすザク改さん：おユキさんは必要でしょう。



次回は第26号の結果発表！

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回は当選者なしです。数字は０５３４でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、ぜ〜んぶ見ましたが同じ数字は１枚もなし。ここんとこ毎回当選者がいたのでなんとなく不調かな、なんて。担当の運もここまでか……ってハガキで自分の運勢を占っちゃいけませんね。バチが当たります。

最近、『エスカフローネ』が見逃せません。ザイバッハ帝国側の獣女性新キャラ姉妹・ナリア（天野由梨）とエリヤ（日高奈留美）がいい味だしてます。「Gガン」ヒロインコンビだし、結構嬉しいですな。LDも出るし。ところで、この夏は欲しいLDが多くて大変です。7/25にはたくさん出るし……。（さ）は全部買ってたけど、（ち）はちょっとだけ保留です。引越があるからだけど、でも今すぐ欲しい……。あと、夏休み映画「ガメラ2」と「スレイヤーズRETURN」楽しみです。まだ見てないので作品の善し悪しは分かりませんけどね。

わない方がいいでしょう。ここは相手が避けたと同時にしゃがみ弱攻撃を連打するのがいいでしょう。攻撃避けは、必ず立った状態で避けるからしゃがみ攻撃をガードするのが難しいのです。運よくガードしたらすかさず中段攻撃でバッチリ。ただし、ダッシュ後や飛び込みなどで、相手と密着した場合のほうが確実です（密着で弱連打をしていると投げられてしまう）。相手との距離を把握し、落ち着いて対処するようにすれば大丈夫です。しかし……こんなとこ「あすか」ファンは読んでくれているのだろうか？　まあオレが楽しかったからいいんですけどね。次は特別出演でひら吉くん（たくさんポケットのあるベストを着てきたらみんなに「つりきち」と呼ばれて、それ以来そのベストを編集部に着てこない男）にでも何かしてもらいましょ。



まんが　福岡県　毛の霧

GMCD News

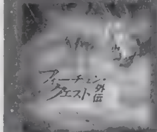
今回のオススメのCDは、何といっても8月2日に発売された「TOBAL No.1」のオリジナル・サントラだ。ゲームもスゴイが音楽もスゴイ！　制作者自ら「ゲーム音楽の枠から脱出した、新しいサウンド」と豪語するデキに仕上がっているぞ。他には、アーケードに登場したばかりの人気シリーズ「KOF'96」や、根強い人気の「鉄拳2」など対戦格闘ゲームのCDも発売されるぞ。要チェックだ。

8月21日発売

- 「TOBAL No.1 オリジナル・サウンドトラック」¥2,000（税込）デジキューブ
- 「THE KING OF FIGHTER'S '96」¥1,500（税込）ポニーキャニオン
- 「刻命館 オリジナル・サウンド・トラック」¥2,500（税込）NECアベニュー
- 「鉄拳2 STRIKE ARRANGES」¥2,500（税込）NECアベニュー
- 「フォーチュンクエスト外伝 "パステルの旅立ち" ドラマコレクション Vol.1」¥2,800（税込）エアーズ
- 「ツインビーPARADISE 3ボーカル祭りだ！ワッショイ編」¥3,000（税込）キング
- 「ときめきメモリアル ボーカルコレクション 2」¥3,500（税込）キング



◀TVCF曲やゲーム未使用の曲も収録されているぞ



◀PS版「フォーチュン～」も好評発売中だ

ゲームソフト激論座談会

「ドッヒャー！　前号のバンプレストの新作にも驚いたけど、今号（27号ですな）のスクウェアにはただただアゼン……。やられた。『サガF』は予想できてましたけど、『Fタク』は、なんだまんまやないかぁ！　と偽大阪弁で突っ込みを入れたくなるほど、某アレにそっくりすぎ。作ってるスタッフが某アレの人（某誌でインタビュー受けてました）だしねぇ。まあ、ゲーム業界の倫理なんていう問題はともかく、面白いゲームが発売されるのはユーザーにとって嬉しいことです。楽しみだなぁ」和歌山県　仲人さん：

魔：楽しみですなぁ。なんてったって「タクティクス」ですから。

う：これまでの「FF」シリーズにはない味がメインにくるのは当然でしょうなぁ。

ち：私、実は「FFⅦ」なんかよりはるかにこちらの方が気になってます。

ほ：そんなにスゴイですかねぇ？

魔：スゴイでしょう。きっと。時間との戦いじゃないのかなぁ？　ボリュームを考えると既に制作スタッフは地獄モードかもしれん。ディレクション&シナリオの松野泰己さんと言えば「伝説のオウガバトル」「タクティクスオウガ」の、あの松野さんだもんなぁ。



◀東京都　ウニマルさん：いや、それが理由ってワケでも無いのでは……。

ち：楽しみです。心から。早くやりたいなぁ。ワクワク。

魔：（ち）がこんなに素直にワクワクしてるのを見るのは久しぶりかも（笑）。

ほ：や、「新スーパー」の時もワクワクしてましたが。

う：ウダウダ言うくせに、けっこうワクワクやさんだったわけね。

「『ノエル』、ゲームじゃなかったんですね……楽しいんですけど……違うかもしれませんけど……ボクはこのゲームのキャラで「ときめき」がやりたかったです。まあ、よく読んだらDPSにはちゃんと書いてあったんだから、買う前に気づけって感じなんですけど。「ときめき」の絵ってどうしても完全には受け入れられなくて……プレイするたび、もう少しこうだったらなんて悲しくなってしまうんです。だからチェです。好きな人ごめんなさい」青森県　ナガガルーダさん：

ち：私は一身上の理由によりこのゲームはキライなので発言をパスします。

魔：……そこまで嫌わなくても…。まあ、でも「ノエル」ってメインはゲームじゃないよね。楽しいというかドキドキするのは、女の子と会話してる感じになれるっていうヴァーチャルな部分だし。新ジャンルと言っても良いくらい斬新です。

う：オレ買ってないからわかんないやまだ。

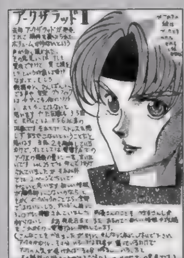
ほ：上に同じ。

魔：全然感じが違うけど、同時に発売された「刻命館」の方がSLGとしてはよくできてるかなぁ？　悪人になりきって人を殺すゲーム。以前にもこういうシナリオのRPGはあったけど（日本テレネットの「ダークキングダム」とか、エニックスの「ダークハーフ」。共にSFC）、ここまできちんと人間を殺せるのはこれだけだもん。しかもちゃんとまとまってる（笑）。斬新なことすると、けっこう無意識のうちのチェックミスが多かったりするのに。

う：しかし良くも悪くも、PSって斬新なゲームがたくさん出てるっスな。「ノエル」「刻命館」以外にも「アクア」とか「太陽の～」「ボクサーズロード」「パペットズーピロミー」「バイオハザード」「EPSシリーズ」……多い多い。

魔：最近は本数多いからねぇ。何とかしないと。まあ、その分SFCが少なくなって来たからいいか。

ほ：って、「SDガンダムジェネレーション、1年戦争」や「エナジーブレイカー」買ったくせに。



◀埼玉県　青い優さん：「アーク2」期待高まってます。そろそろ本腰？

魔：バレテル（宝生舞）。

「ライター講座でも似たような質問がありましたが、あえて質問します。担当バカライターさんたちはイロイロ貰えてうらやましいです。ライターってそんなに儲かるんですか？」山梨県　なっとうむぎさん：

魔：（笑）今回もLDだなんだって買いまくってるからなぁ。一見金持ちに見えるかもしれん。

ち：金持ちに見えるのは、全てそれにつぎ込んでるからですな。普通大人になると、住宅ローンとか車とかゴルフ会員権とか、貯金して維持費やそれ自体の金額の大変なモノにお金をかけてるからゲームに使うお金は無くなってしまう。その分を我々はゲームやLDにつぎ込んでるのよ。そう思ってみれば、稼ぎはたいしたことなくても、イロイロいけたりするわけです。

う：今回、他機種のリードでも書いたけどね。

魔：まあ、いさぎよく小金を使って、景気復活に貢献していると思ってくだされ。わっはははははは。

一同：わっはははははははは。

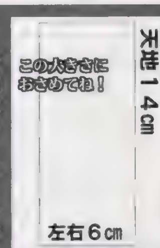
魔：楽しい？　ホヤヘ？

ほ：うん。

お笑い4コマ道場

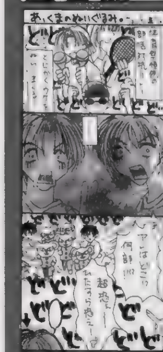
マンガほっしいです。マンガ。まあ、とにかく送っておくと貯められて、いつ採用されるかわからなくて超ドキドキだよ！　まあ、イスな4コマ、いやナイスな4コマ漫画家を目指してみないか？　ね？　（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道かもねぇ（多分・DPS保証）！





◀神[illegible]：[illegible]り悪い人の[illegible]スなんですけど（笑）。本当にこんな仲良しでも楽しいかも。

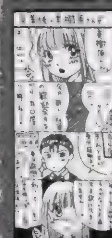

◀[illegible]りるひなさん：コアラ部[illegible]は「床部」といって、床で寝てエネルギーを蓄積する部があります。主な活動はプレゼント交換。

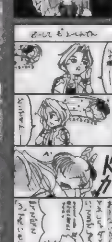

◀愛媛県　tkeさん：本当スか？ってダンの[illegible]です。ワイロも受け取りましたし（ウソ）。

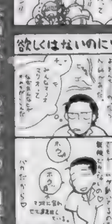

◀群馬県　いずみ16さん：余白に本人の突っ込みもありましたが、最初のコマで2人がなんで酢の話をしてるかの方が大疑問、アリアリです。



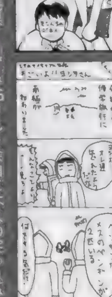
◀千葉県　まろまろさん：ドキドキしちゃってるでしょうねぇ。知らな[illegible]激動ですから。

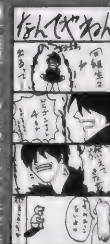

◀兵庫県　よしかーひろみさん：子供っぽくみられる人は歳を取ってから良い[illegible]


◀神奈川県　幻夕貴さん：ルナ様だからナル様ではないのです。技もバリバリなのでした。



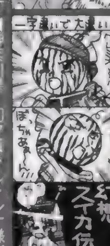
◀東京都　祥人さん：マリオ・キライ説はかなり大きな流派らしいので安心して下さい。きっと。


◀三重県　ちくわたまごさん：当然[illegible]行ってますよ。

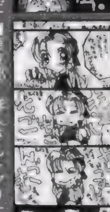


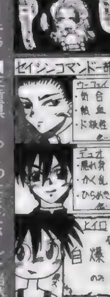
◀[illegible]Hなくても……[illegible]





◀[illegible]ごちうりさん：怖いけど、食べたらおいしそうなのでステキかもしれません。108個のスイカ。


◀愛知県　AKIRA・Aさん：血が出てくるチョコっていったい何で出来てるんでしょう？



◀福岡県　すとれんぢさん：みんなが予想する精神コマンド。自爆ノミ[illegible]ツライんじゃあ……

7月はイベントやら、欲しいゲームやらLDがたくさん発売されました。編集部のみんなは、貧乏なので全部買えず我慢していたので、なんだかモヤモヤ状態でした。でもさとちーくんは、欲しいものを全部買い（LDだけで？十万近く）、しかもまだ余裕があるっていうじゃありませんか。彼は1人暮らしなので、それなりにお金がいるだろうに……。スゴイ人です。そういえばたくさん仕事してるもんね。ガンバレさとちー。そして私にお金貸してくださいね（欲しいLD買うから……）。イヤ、マジで……。（う）

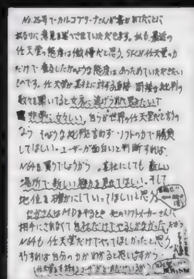
好き勝手に書いていると、たまに（あんまり意見こないし、あると嬉しいんだけど）読者様から怒られます。PSをないがしろにするなとか、某マシンの悪口を書くんじゃない、とかね。（ち）としては、基本的にニュートラルなんですけどね。まあ、判官びいきだしイヤなことは皮肉りたいってこともあるけど。PS専門誌の競争が質を競うものであるように、適度な競争からは良質な果実が選択しやすいものです。独占(寡占)の利点もあるんでしょうけどね。米国も業界標準を決めるより、競争による消費者利益確保の方が望まれているしね。（ち）

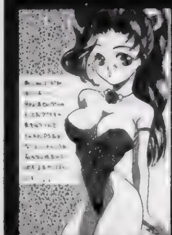
PS拡張計画

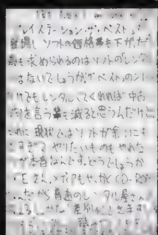
ども（ち）です。PHS買いましたケンウッドの青い奴です（前にも書いたようなフレーズ）。携帯電話は格好悪いしね、デザインが。

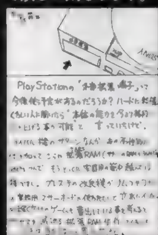
最近気になるのがPSの市場も、近年のSFCの市場に似通ってきたこと。星の数ほどの○○ゲーがあふれて、大作の波間に消えていくって感じの状況ですね。淘汰されていくソフトが出てくるのは仕方無いとしてもゲーム自体が飽きられちゃうよ、これでは。「最近の拡張計画のハガキを読んでいるとPSが熱に弱いらしいとのことですが、オレのはべつに平気です。なんで?」高知県　佐山ユウタさん：

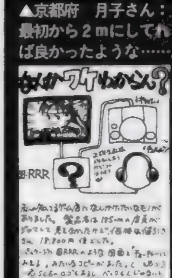
これは、もう各人の使用環境でしょう。場所とか時間とかね。あと、タバコの煙にも弱いからマメに掃除すべし。


▲愛知県　たっちゃんさん：確かにどっしりとかまえていて欲しい気もします。

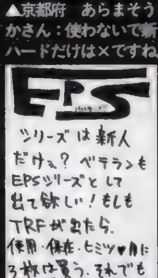

▲京都府　月子さん：最初から2mにしてれば良かったような……。


▲京都府　あらまそうかさん：使わないで新ハードだけは×ですね。

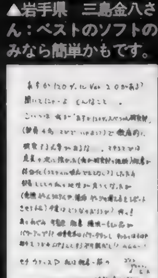

▲岩手県　三島金八さん：ベストのソフトのみなら簡単かもです。



▲千葉県　小泉英夫さん：パソコンモニター使えて綺麗ですよ。



▲福岡県　毛の雲さん：ソニーのアーティスト全員ってどうでしょ？


▲大阪府　みけちゃんさん：買いました？「2.0」？どうです？

他機種のことも話したい

7月の発売ラッシュ（ゲームとかLD）を何とか乗り越え、ふと気がついてみると、原稿料の85.7%以上を趣味につぎ込んでいることが判明。オレさま、コレでいいのか？　（う）

アーケード　9月に特大イベント、AMショーがひかえているアーケード業界です。最近聞いた話では、8月下旬頃に「ストZERO2」のバージョンアップ版が出るとか…。海外版にあったウラワザ（殺意の波動リュウとか）がパワーアップして、日本用として発売するらしいです。でもどうせなら、PS版にオマケとして入れてほしかったなぁ。残念ムー。

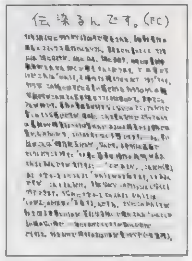
SS　7月にはたくさんのソフトが発売され、私のサターンソフト所持率が超増えました。ワーイ。今後も「ラングIII」、「アルバートオデッセイ」、「同級生ｉｆ～」など気になるソフトが目白押し。楽しみです。ところで、「ストZERO2」は、PS版より発売の遅いSS版の方がオマケ要素が多いとか。あと一カ月、我慢しましょう。ニヤリ。

パソコン　じつは（ち）ほどパソコン関係が詳しくないので、すごい情報はないです。私のお気に入り「キャロットへようこそ！」は8月にCD版が発売されるので、CDユーザーは待った方がいいでしょう（インストール楽だし）。あと「同窓会」もね♥

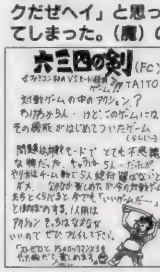
ネオジオ　早いところでは、そろそろ「KOF'96」が出回り始めているでしょう。システムがかなり変更されているので、慣れるのに時間がかかりそう。クラークと大門以外、攻撃避けがなくなったのは痛いです。でも、ユリちゃんの新技がいいので許します。

クソゲーマー万才

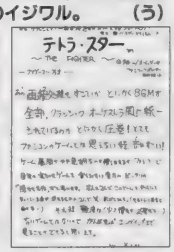
前回「ネームスペースが小さくなった。ラクだぜヘイ」と思っていたら、もとに戻ってしまった。（魔）のイジワル。　（う）



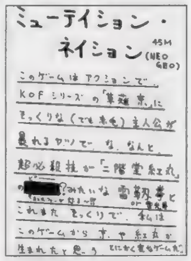
▲大阪府　雨宮五月さん：吉田戦車さん本人がアレは……と書いてました。



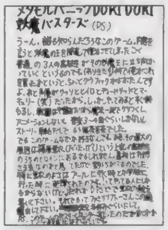
▲埼玉県　グレートアフロダイさん：犬のトイチと競争します。



▲京都府　あらまそうかさん：それなりに楽しんでました。



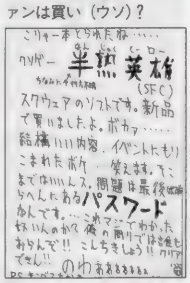
▲大阪府　Y.Wさん：そうです、その通りです。ファンは買い（ウソ）？



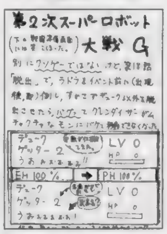
▲広島県　新スパロボさん：ヒロインかわいきゃ全部良しです。



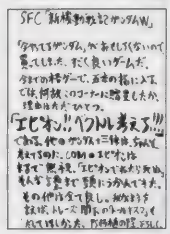
▲東京都　フローレンスさん：かわいいですよね。脱ぎませんけど。



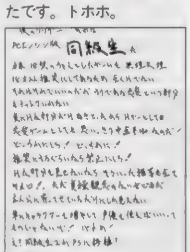
▲福岡県　真理の鏡さん：これ、当時質問が激多かったです。トホホ。



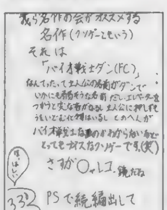
▲香川県　安倍茂樹さん：バグですか……トホホですよね。

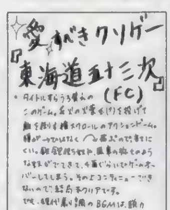


▲愛知県　五月雨さん：それでも他のガンダム格闘よりは５億倍…。



▲千葉県　こまいの仮面さん：でも気になりません？PS版『２』？　ダメ？


▲宮城県　電撃パッパラ隊さん：「スーチー」あって良かったです。



▲岡山県　矢沢一歳さん：やりました。けっこうやりこみました。

最近、劇場に映画を見に行かなくなりました。8～9年ぐらい前は、友だちと毎日のように行っていたのに……。まぁ近ごろは、半年ぐらい待っていれば、レンタルビデオ屋で借りられるようになってしまいましたからねぇ。でも、聞いたこともない映画を、高い金払ってドキドキしながら見る……というのもなかなか楽しかったんです。面白ければもちろん、つまらなくても見たあと、みんなでワイワイできたのが良かったなぁ。そういえばゲームソフトも同じですね。あまり雑誌でもとりあげられてないソフトを、雰囲気だけで買う……あとは映画と同じ。みんなで買えばしばらくは、そのゲームの話題で盛り上がれます。とくにそのゲームがクソだったら……。クソゲーは、１人で買うよりみんなで買えば、別の楽しみ方があるのではないでしょうか？って、お金がかかるけど……さて。

「ネオジオの『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』。『サムライ』シリーズは出れば出るほどガッカリです」新潟県　三四郎武装拳：

確かにねぇ。このシリーズは１作目が一番燃えましたなぁ。つづく。

ポポロクロイス物語

まんが／猫有馬



す、すまない…

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●早くも開催決定！　第３回メガファイトトーナメント　前号（Vol.27）で紹介した「あすか120%」の大会が、８月31日（土）に「池袋ゲーマーズ」で開催されることが決定した。今回は、第１回・２回の優勝者をシード選手として招いて"初代キング Ｏ Ｆ あすか"を決定するビッグな大会なのだ！　また、オリジナルグッズの展示即売など、イベントが盛りだくさんだ。大会参加方法：８月28日～大会当日までに池袋ゲーマーズで配布される"参加申込書"に必要事項を書いて、大会当日に会場に持参する（1,000人まで参加可能なので、当日でもＯＫとのこと）。詳しい問い合わせは、池袋ゲーマーズ（TEL03-3985-3212）または、ファミリーソフト（TEL03-3924-5727）まで。

●イベント情報

RPGの祭典「JGC'96」が、８月25日（日）に幕張メッセで開催される。"JGC"とはカンタンにいうと、「RPGファンのお祭り」のこと。TRPGを初めとした各種イベントが開催されるぞ。詳しい問い合わせ：JGC'96事務局（TEL03-3260-6807）まで

▼前回の大会で"キング Ｏ Ｆ あすか"が決定する。我こそはと思う人は参加すべし！



「あすか120%」読めないだろう久美ちゃん攻略その２：（う）流ちっといや～んな相手を何とかする方法：●ガードのカタイ相手に対して……相手のガードを崩すには、やはり中段攻撃（✚キー前＋強）しかありません。しゃがみ弱などをガードした場合は２～３発ガードさせたあとに、いきなり中段攻撃を出してやるとまず喰らいます。そうしたら、しゃがみ強攻撃からリボンカッターやダッシュ攻撃などでバッチリダメージを与えてやりましょう。中段攻撃に反応するようなら、そのまましゃがみ強攻撃。●攻撃避けばかりする相手に対して……このゲームではＲ２ボタンで簡単に攻撃避けが出せるので、かなりやっかいです。この攻撃避けに対抗するには投げが一番確実。しかし久美ちゃんの投げ間合いは、悲しいかな超狭い（ほとんど密着状態じゃないと投げられない）。失敗すると逆に連続技を喰らったりするので、あまり狙

もうすぐ、夏の模型の祭典「ワンダーフェスティバル」が開催されます。今年は、８月25日（日）に有明の東京ビッグサイトで行われます。今年の目玉は、やはり「エヴァ」。100以上のディーラーが出展を予定しているとのこと。気になる人は出かけてみてもいいかもしれません。展示品を見ているだけでも結構楽しめますしね。（ち）（う）と、かなめ先生たちも出かける予定らしいです。きっと彼ら、また、たくさんお金（何万円単位）を使って来るんでしょう。ガレキは高いです、買うと。その趣味はなくて良かった。　（魔）

奴隷バカライターリスト


■魔王29才くん：イカス爆裂バカライターの真のバカトップ。隔週刊に燃えつきそうな激バカ！ 携帯ゲット。


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。さいきんキビキビ。来て30分で帰るとは！


■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。思いたったら吉日。ヒゲ部。ＳＳ『ときめき』×３。



まんが／宮須弥・イラスト／岩精さとみ


▲神奈川県　哲田すなさん：「あすか」はＰＳ版が最高峰ですから。



▲北海道　園生ゆいなさん：バインもここまでくるとちょっと……。


▲福岡県　万克遊羅さん：当然、僧侶呪文バリバリで良さそうです。



▲東京都　お時さん：悲しすぎる隆くん。キラキラなケン。すてきです。

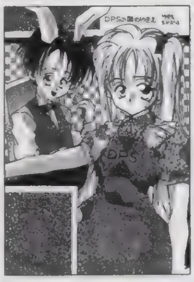


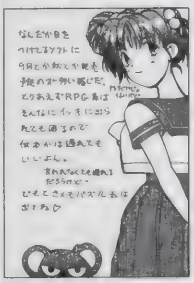
▲東京都　成瀬梓雄さん：「ハンター」とかですかね？　ダメです？


▲愛媛県　むにゃんさん：女の子メロメロゲームですから。


▲大阪府　雨宮五月さん：マニアックでステキです。編集部もこんなです。


▲三重県　288さん：ほくろがＨでなかなかなのでした。期待です。


◀長野県　楠本由貴恵さん：お誕生日おめでとうございます。遅いですけど……。


◀東京都　祥人さん：困ります。そしてたまるんです。クリアしてないのが。



◀北海道　鈴城芹さん：一年前のインタビューで聞いたら笑われました。トホ。

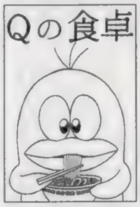

◀東京都　碓氷彼方さん：花がかっこよすぎです。病院でガンバッテ下さいね。



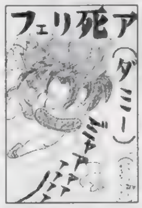
◀千葉県　三島聖子さん：襲ってきたら怖いですよ。



◀東京都　お時さん：母、沈黙……。ヤバイです。



◀愛知県　ＭＡＳＡさん：飯○サンですか？



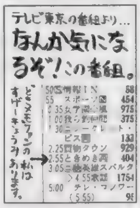
◀香川県　安倍茂樹さん：猫娘ですから。ミャー。



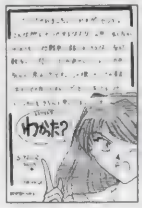
◀長崎県　三越夕子さん：なんだかいい感じのレイさん。



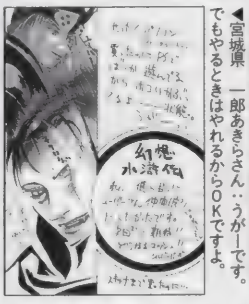
◀富山県　はせぷーさん：乗ってのは誰でしょう？



◀千葉県　稲村かほるさん：何なんでしょう？　疑問です。



◀神奈川県　えむこさん：対戦中はマズイでしょう。ね？



◀宮城県　一郎あきらさん：うがーです。でもやるときはやれるからＯＫですよ。


◀岡山県　のぶすけさん：勝てませんか。足クセ悪いですからねえ。



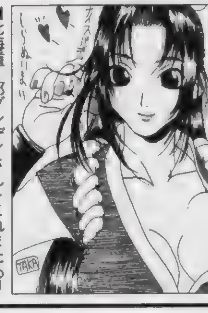
◀北海道　邪ダンディさん：２度目ですか。早すぎデス。かわいいですけど。



◀東京都　霊王結魔弾さん：出るといいんですけどね。ワクワクです。



◀北海道　邪ダンディさん：これまたありそーな展開。ウッソもソレ系ですよね。


◀鳥取県　ＴＡＫＡさん：ナイスすぎます。「96」もこないですかねえ？

奴隷の趣味

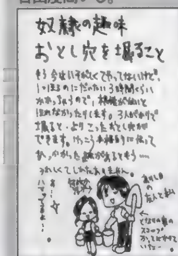
趣味はいいねえ……。と似た言葉にホモは良いねえ、がありますが、さて何でしょう？　答えはラクダ。心の友と趣味の話をしましょう。そうしましょう。なぐさめあう？　さ……。（魔）



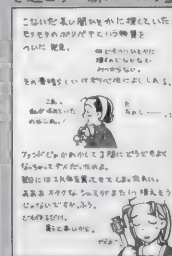
▲愛媛県　ｔｋｅさん：ＴＲＰＧ楽しいですよね。自由度高いし。



▲宮城県　おおば妙人さん：いろいろな波乱を巻き起こす「新スパロボ」。



▲京都府　魚唇さん：怪我した場合は……どうするんでしょう？


▲東京都　祥人さん：削るの大変じゃないですか？　難しそうです。


▲秋田県　楯弐一さん：タメだけですか。他にもいいのありますよぉ〜ん。



▲神奈川県　小栗哲也初号機さん：フィギュアもいいそうですよ（笑）。

「以前アメリカンポルノに凝ってました。雑誌とかビデオとか。雑誌なんかの場合だとエアメールで簡単に届くんですけど、ビデオの場合は違います。麻薬や銃の密輸が増えたそのあおりで、税関の検査が厳しくなったため、そのまま送られると発見されやすいのです。そのため、リール部分のみをオモチャやお菓子のパッケージに隠して送られてきます。けっこうドキドキもんです」大阪府　黒影丸さん：

どきどきですねえ。そうかぁリールだけで送られてくるのかぁ。スゴイなぁ。憧れますよね、男の子のは。アメリカ人に。必ず。白人とか黒人とか人種ではなくて、アメリカ人に憧れます。デンマークとかスウェーデンもありです。まあでも最近はアメリカには星野光やあいだもももがいないから、いいやとも思います。でも憧れます。男の子でなくなった今でも憧れてま〜す。

「珍しいジュースなどの空き缶を集めています。サスケとか、ファンタアップルとか、パラダイスティー、ヤキイモジュース、ジャズイン……かなり貯まりました。見たいですか？」神奈川県　ソードバランさん：

い、いや見たくはないんですけど……スゴイですね。もう手に入らないからなんとなく大切にして下さい。ね？

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタでね。モラルを守ってナイス奴隷。


■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。最近はちょっと素直。「グルグル」は買わないの？


■うききくん：おかげで良いことがあったので許す。ソフトワンの小川その2さんにも感謝。携帯ゲット。


■さとちーくん：どんなにムチャな使い方をしても3日で元に戻る。今月はLD買いすぎ。犬くんと連帯責任関係。

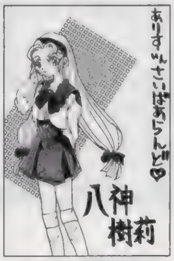

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。PHS派。うききくんと同じマンション（向かいの部屋）に住むことに。



◀大阪府　司春ともさん：可愛いですね。キャラ。憧れます？



◀新潟県　秋月にゃんさん：夏場は超暑そうですよね。

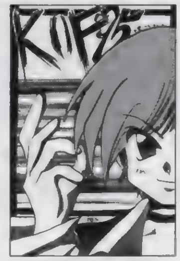


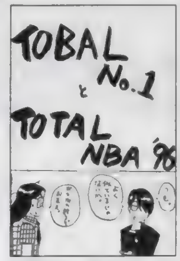
▲東京都　敦駄最南さん：口元がオチャメでなかなかです。コギャル。



▲愛知県　愛知県民No.1さん：平八経営なんでしょうか？　今はカズヤ？

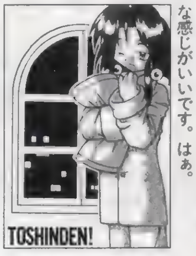

▲長野県　みずきさん：いいです。みたいです。クスリで変身！　メルモ！


▲愛知県　稜人優さん：可愛い俺サンです。趣味バンドです。楽器は？

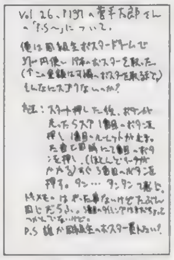


▲大阪府　信乃さん：似てますねぇ。間違えて買いましょう。


◀福島県　安積達生さん：ここでもまた疑問が爆発中。答えは？

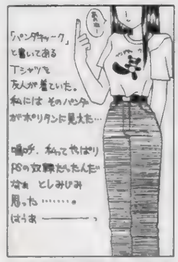


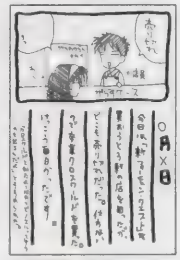
◀埼玉県　よしかづさん：ねむねむな感じがいいです。はぁ。


▲大阪府　新次郎厳勝さん：コレでポスターゲットですか？　スゴイ！



▲香川県　安倍茂樹さん：ないでしょうねぇ……へきへきですし。


▲東京都　貴沙羅ゆうさん：キックの足がポリ入ってます。確かに。


▲北海道　マヨネーズ・ガールさん：似てますかねぇ……『ノエル』。



▲熊本県　ヒデモンさん：どんどん勧誘してくれると嬉しいんですが。



◀京都府　月子さん：しかもギリギリ。原作通りですかねぇ？



◀岡山県　のぶすけさん：はにゃぁですか……実は八二丸？　バグって。



◀岡山県　のぶすけさん：胸元がステキすぎます。むちゃーん。



◀岩手県　伊藤勇太さん：レイレイPSに出てこないですかねぇ。

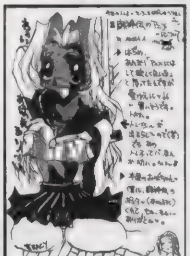

◀新潟県　HAL-000さん：そうです。忍ですよね（笑）。

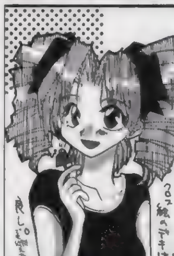


◀大阪府　唯津美影さん：確かにセリフが危ないですけど……爆発してます。


◀群馬県　いずみ16さん：そうですね。イメージだけは……大切に。


◀神奈川県　ちゃたろうさん：答え謎。セントラルドグマ謎。


◀愛知県　AKIRA・Aさん：コギャルな彼女。警官なのにぃ。

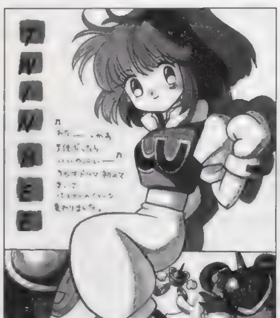

◀神奈川県　ちゃたろうさん：燃えないですか。惜しいですねぇ。



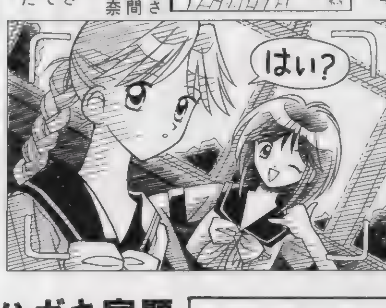
◀新潟県　影都さん：ロングラン続いてます。楽しいですよね？



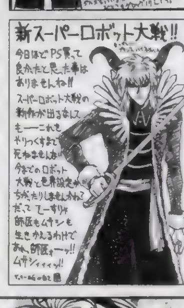
◀三重県　288さん：頬を赤らめるサクラ。目の前に隆が？


▼神奈川県　矢渡さん：振り向いた瞬間ポーズをとる朝日奈さんが○。

◀神奈川県　矢渡さん：あっかるいんですよね。それもまたOKなのです。




◀東京都　祥人さん：こまめにマニュアルです。もったいないですし（涙）。



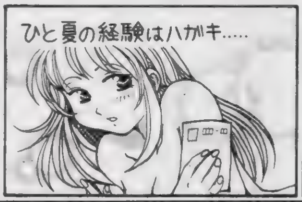
◀北海道　邪ダンディさん：とりあえず「G」は無かったことに……。



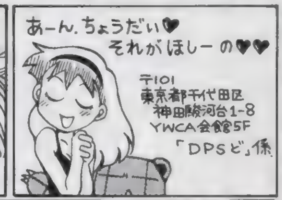
◀愛知県　藤吉郎さん：みんなの憧れ清川さんです。性格でしょう。やはり。

今のうちに書く！　ハガキ宿題

DPSどがハガキを募集しているのはみなさんご存知だと思いますが、だからといって油断してはいけません。ハガキはいつ、貴方をとりこにするか、わからないのです！　シャンプーをしていて頭かゆいところありますかぁ？　とふと聞かれたりしたら、ソレは間違いなくハガキのおかげ。かゆいところがステキにカイカイでも止まりません。だからハガキを書きましょう。ね？　ね？　信用電気チェーン、ねね！　もしもし荒井だがの巻！　なのでした。終わり。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますか、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！　がんばればまだまだトップは夢じゃないです（真）。

電撃PlayStation 28号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（114ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、8月29日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①［特報］魔法少女プリティサミー ②［特報］フォトジェニック ③［特報］スターグラディエイター ④［巻頭］ルパン三世 ⑤［巻頭］ルーカスアーツレポート ⑥［巻頭］サガ フロンティア ⑦［巻頭］スマッシュコート ⑧［巻頭］闘魂烈伝2 ⑨［巻頭］デスウイング ⑩［巻頭］BELTLOGGER 9 ⑪ストリートファイターZERO2 ⑫TOBAL No.1 ⑬ポポロクロイス物語 ⑭オーバーブラッド ⑮KING'S FIELDⅢ ⑯刻命館 ⑰時空探偵ＤＤ ⑱ブシドーブレード ⑲にとうしんでん ⑳サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 ㉑ＦＦⅦ ㉒ヴァンダルハーツ ㉓テンション ㉔ＲＰＧカタログ ㉕新作ソフトレビューTheDEEPER ㉖ビックリＰＳ新記録 ㉗４色奴隷 ㉘ウラワザデータベース ㉙プレイクエスチョン ㉚［まんが］ストゼロ２はじめて物語 ㉛電撃コラムス ㉜ＰＳの奴隷 ㉝アイドル雀士スーチーパイⅡ ㉞はるかぜ戦隊Ｖフォース ㉟ノエル ㊱ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ㊲新作ソフトステーション ㊳NEXT WAVE? ㊴電撃ランキングステーション ㊵ＰＳ移植化計画Ver.2.0 ㊶電撃NEWS STATION

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をＰ192〜193のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組名を書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：RPG、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④３ＤＯ ⑤ＰＣ－ＦＸ ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】本誌の厚さと価格について、どう思いますか。

①価格が上がってもいいから、もっと厚くしてほしい ②薄くなってもいいから、価格をもっと下げてほしい ③今のままでよい

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌を削ってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】本誌の付録にCD-ROM（プレイステーション用のソフト）が付くとしたら、どんなものが欲しいですか。希望の内容を具体的に書いてください。

【21】電撃プレイステーションＶｏｌ.28への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.25

1：アドヴァンストVG　本内田新一（千葉県）　2：アメリカ横断ウルトラクイズ　青嶋宏幸（群馬県）石井裕一（愛知県）鴨田吉央（東京都）他２名　3：アルナムの牙　松島伸和（愛知県）他２名　4：unStack　皆川学（埼玉県）他４名　5：EPS Come and Kiss me 角田智美　八重柏智（東京都）　6：EPS MOONLIGHT to DAYBREAK 仲間由紀恵　宮川清次（岐阜県）　7：EPS Believer Dreamer 水谷純子　河原茂雄（東京都）8：EPS because I love you 森川由紀子　篠原亮（熊本県）　9：EPS Noise Reduction　山本ともあ　柴田文（山形県）他２名　10：井出洋介の麻雀家族　神林勇基（長野県）他２名　11：ウィザーズハーモニー　本島美奈（長野県）他２名　12：雨月奇譚　松崎穣（徳島県）他２名　13：宇宙豪商伝爆裂商人　高田昌賢（福島県）他２名　14：宇宙生物フロポン君P！　高木邦明（愛知県）他２名　15：ウルフファング 空牙2001　堀之上大介（東京都）荒井祐司（神奈川県）町野王介（千葉県）他4名　16：エコエコアザラク　石井実和子（千葉県）他２名　17：Carnage Heart　浦宗弘明（高知県）他２名　18：喜国雅彦印 笑う婦警さん パチスロハンター―福田耕嗣（愛媛県）他２名　19：キュイーン　下園稔（鹿児島県）他２名　20：キリングゾーン　大野直樹（大阪府）他２名　21：極大道棋　石井邦典（東京都）他４名　22：ぐっすんおよよ　秋山直美（秋田県）斉藤史晃（栃木県）甲斐洋幸（山梨県）他２名　23：クマのプー太郎 空はピンクだ！全員集合!!　辻本かな子（和歌山県）他２名　24：クラシックロード　前田考光（愛知県）他４名　26：くるりんPA!　杉本幸嗣（愛知県）他２名　27：古典詰碁 四神の巻　桧利彦（香川県）安岡浩治（徳島県）他３名　28：SIDEWINDER　松岡秀治（秋田県）　29：The鬼退治 〜目指せ！二代目桃太郎〜 小山淳（愛知県）他２名　30：３×３EYES　古舘義騎（岩手県）溝口沙世（愛知県）佐々木良子（大阪府）他２名　31：ザ・心理ゲーム　田村瞳（千葉県）他２名　32：サラブレッド達の栄冠　早川晃弘（埼玉県）他２名　33：サラブレッドブリーダーⅡ PLUS　米窪克浩（長野県）他２名　34：SANKYO FEVER 実機シミュレーション　笹森勇喜雄（東京都）他２名　35：サンダー・ホークⅡ　伊舎堂盛行（沖縄県）常国祐樹（兵庫県）他２名　36：CG昔話 じいさん２度びっくり!!　高橋千里（秋田県）他２名　37：シーバス・フィッシング　井川恭（岐阜県）河野紀夫（山梨県）丸山和行（長野県）他２名　38：Jリーグサッカー プライムゴールEX　古谷省次（福岡県）他２名　39：ジグソーワールド　木村力（秋田県）他２名　40：シヴィライゼーション　音慎吾（広島県）　41：STAHLFEDER　丸山欣宏（埼玉県）他２名　42：将棋 女流名人位戦　高木晶大（北海道）他２名　43：水滸演武　鈴木隆広（東京都）他２名　44：SPACE GRIFFON VF-9　石倉謙也（青森県）小関祐二（長野県）林哲也（鳥取県）他２名　45：Zero Divide　海野友範（静岡県）元村誠士（熊本県）谷本紀彦（鳥取県）他２名　46：「占都物語」その１　國野慎也（山口県）他２名　47：全日本GT選手権 改（ドライバーのサイン入り）東山潤（富山県）他２名　48：ZORK I　佐川丈伸（茨城県）他２名　49：卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション　坂本真貴子（青森県）他２名　50：タイムギャル＆忍者ハヤテ　桑田正雄（大阪府）　51：ただいま惑星開拓中！　山本一郎（福井県）他２名　52：ダブルドラゴン　笹川優（新潟県）長瀬大樹（愛知県）澤見典（東京都）他２名　53：チャンピオンレスラー 実況ライブ　中野英行（奈良県）　54：ツァイトガイスト　宮下雅浩（東京都）他２名　55：デスマスク　清原辰則（埼玉県）他２名　56：DEFCON 5　平石俊哉（愛知県）野村克夫（岡山県）庵野元道（秋田県）他２名　57：でろーんでろでろ　藤崎一平（新潟県）他２名　58：動画でパズルだ！ププクプー　山根実（兵庫県）他２名　59：トワイライトシンドローム 探索編　永井温志（北海道）他２名　60：ノバストーム　横田直人（福岡県）前田慶二（石川県）永井朋子（福島県）他２名　61：HARDROCK CAB　山口徳之（愛知県）　62：パーフェクトゴルフ　石川徹（静岡県）他２名　63：パズルボブル２　西宏（東京都）他２名　64：パチパチサーガ　大島弘稔（兵庫県）他２名　65：Pandora Project　松本圭司（新潟県）水谷奈緒子（高知県）武藤慎也（神奈川県）他２名　66：ヴィークル・キャヴァリアー　豊田貴洋（山口県）他２名　67：PDウルトラマンインベーダー　青木恵（静岡県）相原琴乃（青森県）古谷綾（京都府）他２名　68：ファイヤープロレスリング アイアンスラム96　元木宏幸（山形県）他２名　69：V－TENNIS　大野寿夫（埼玉県）他２名　70：ブルー・シカゴ・ブルース　尾崎崇洋（山梨県）他２名　71：フローティングランナー 〜７つの水晶の物語〜　山口浩寿（愛知県）肝付兼人（山口県）榊良子（熊本県）他２名　72：ブロックくずし 〜デデンの逆襲〜　足立恵正（愛知県）他２名　73：宝魔ハンターライムVol.1　福嶋寛人（滋賀県）　74：宝魔ハンターライムVol.2　山田亮二（山梨県）　75：BOXER'S ROAD　大平正文（青森県）山本満（長野県）葛谷明（鳥取県）他２名　76：ヴォルケンクラッツァー　川口智也（兵庫県）　77：麻雀戦術 安藤満の亜空間殺法　小峰豊（新潟県）他２名　78：マジカルドロップ　前川強（岩手県）他２名　79：ミラクルワールド　金古めぐみ（福岡県）他２名　80：めざせ！戦球王　羽村桜（兵庫県）　81：メルティランサー 〜銀河少女警察２０８６〜　高橋慎（福井県）水上佳子（富山県）田子森好彦（福岡県）他２名　82：厄[YAKU] 〜友情談疑〜　名村清（岡山県）他２名　83：パチスロシミュレーター ユニバーサル機完全解析　江口幸広（佐賀県）他２名　84：ライフスケイプ 〜生命40億年はるかな旅〜　藤代涼（埼玉県）飛鳥奈央（滋賀県）神谷俊夫（宮城県）他２名　85：ロードランナー レジェンドリターンズ　阿部渉（岩手県）他２名　86：ROBO・PIT　宮崎献野（徳島県）他２名　87：WORLDCUP GOLF 小西紹央（京都府）他２名（富山県）他４名　25：GROUND STROKE　山越悟（富山県）

電撃プレイステーションG
電撃PlayStationG

★今号のタイトル★
アイドル雀士スーチーパイⅡ
はるかぜ戦隊Vフォース
ノエル
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま



Gのことならなんだって
電撃PSにおまかせなのです

Gは世界を救う！
清らかな乙女と
純粋な心を求めて
果てしない物語が
そこにあります
DPSが初心者でも
わかりやすく
御案内しましょう

イラスト／猫有馬

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション プレゼントVol.28係

〒	□□□-□□	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL　（　　）
氏名	ふりがな　男・女	生年月日　年（西暦）19　月　日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

P114でほしいプレゼントの番号は

【1】 【2】 【3】

【4】 【5】 【6】

【7】

【8】

【9】 【10】

【11】

【12】 時期または理由

【13】

【14】 【15】

【16】 【17】

【18】 【19】 その他

【20】

【21】

キリトリ線

アイドル雀士スーチーパイII Limited

完成記念の大スペシャル

凝った趣向を満載して、ついに登場するPS版『スーチーパイⅡ』。今回は、麻雀初心者向けの麻雀指南を含めたスペシャル版をお送りしよう！

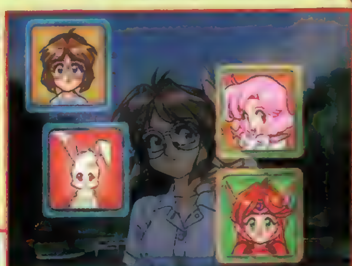
イカサマ麻雀勝負の魅力大公開!

STORY DIGEST ストーリーダイジェスト



魔法少女の夢はかなうのか!?
篠原ありす as ピーチパイ

魔法の力ですべての人を幸せにしたいと夢見ていたが、自分の力に自信が持てない日々が続いていたピーチパイ。その前に現れた最後の敵は、なんと八大天使の1人、セシル・D。圧倒的な力を誇るセシルを超え、ピーチパイは夢に近づけるか!?



変身してもほとんど同じ!?

▶口調や体型は大人になっても、性格は子どものまま。大ボケをかますぞ。



そして夢はかなう…のか?

◀仲間と力を合わせ、何とかセシル・Dを退けたピーチパイ。これで自信をもった彼女はより一層修行に励むわけだけど……こんな晴れ姿で国に帰れる日は、まだまだ先？



驚愕！ ミルキーが今回の誘拐事件の犯人!?

◀様子の変な志穂に命令を下して、戦いを仕掛けるミルキー。ショックを受けるスーチーパイたちに勝ち目はあるのか？



やっぱり制服が好き!?

▶事件が一件落着しても、ミルキーの地球制服征服計画はまだ終わらない……



ミルキーパイは一見タダのウサギだが、実は地球制服征服をたくらむ宇宙人。制服への異常な執着とウサギの方が頭が良いと思わせる脳天気な言動でおバカを装っていたが、最終決戦で自分が事件の黒幕だと告白。果たしてその真相は？

地球の制服を征服しちゃうぞ!
みるく as ミルキーパイ

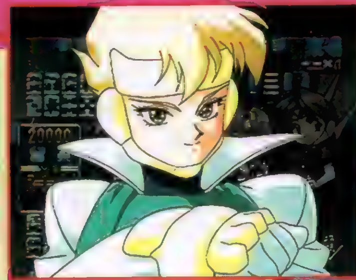
アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited

ジャンル	TBL	価格	¥7,800
メーカー	ジャレコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	9月下旬予定		



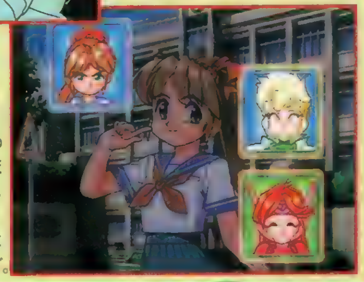
一文字つかさ as レモンパイ

世界平和のために日夜戦い続ける改造人間……のはずなのだが、ほかのイカサマ雀士たちにおちょくられてばかりの悲劇の雀士・レモンパイ。機械の体であることに劣等感を抱いていたことを見抜いたセシル・Dは、生身の体に戻してやるから自分の仲間になれと話しを持ちかけてくる。果たして、レモンパイが選択し、進む道とは……。



めったに見られぬりりしい勇姿!

◀かっこよさは全キャラ中一番の彼女だが、必殺技の条件がややこしいので、アニメーションを見るのは激ムズ。



どんなときでもかっこいいのだ!

▶生真面目で勇ましい性格の彼女。イベントの会話でもほかのキャラよりもキリッとした感じのセリフが多いのだ。その分、ほかのキャラたちにはからかわれっぱなしだけど。



槇枝早苗 as チェリーパイ

おっとりとした性格のメイドと、過激な性格の暗黒雀士という両極端な顔を持つチェリーパイ。実はセシル・Dと同様、悪魔に近い存在。彼女の正体を明かしてスーチーパイたちとの絆(きずな)を断ちきろうとするセシル・D。例え悪魔でもチェリーパイは仲間と言い切るスーチーパイ。その絆を確かめるべく最後の勝負が始まる！



変身前後のギャップが魅力

▶ピーチと違い、変身すると人格が完全に変わるチェリー。イベントではそのギャップにとまどうほかのキャラの反応も楽しいぞ。



エンディングが超かわいいのだ!

◀各キャラごとにエンディングアニメは変わるけど、かわいらしさでは彼女が一番なのだ。



おまけ 水野佑紀 as スーチーユキちゃん

麻雀界の平和を乱す極悪イカサマ雀士(笑)スーチーパイ。そんな彼女に目にもの見せようと立ち上がったのが、女子高生雀士・水野佑紀ことスーチーユキ。ブルセラルックに身を包み、ほかのイカサマ雀士を味方につけた佑紀は、ついにスーチーパイとイカサマ抜きの勝負へ持ち込んだ。果たして佑紀は、麻雀界に平和をもたらせるのか!?



イカサマ雀士仲間割れかっ!?

◀変身前のスーチーパイに迫るイカサマ雀士軍団！ 固い絆で結ばれて……はいないと思っていたけど、こうもあっさり敵に寝返るとは。雀士の仲なんてこんなもの？(笑)



イカサマ抜きでもスーチーパイは手強い!

▶イカサマ抜きの勝負でも十分強いスーチーパイ。勝負所で一気に大勝負にでないと勝利を得るのは難しいぞ。

つぎのページからは実践麻雀指南だ!



ハッピーエンドはこれで確実!

ビギナーのための

実践麻雀指南

「麻雀は知らないけど遊んでみたい」「イカサマ麻雀なので、うまく戦えない」なんていう人は多いハズ。そんな初心者のお方たちのために麻雀の基本と、『スーチーパイⅡ』ならではの必勝テクニックをここで伝授しよう！　麻雀は〝知能の格闘技〟というぐらい奥が深くて面白いゲーム。これを機会に覚えておいても絶対ソンは無いはずだ。

麻雀を全然知らない人のための

基礎知識編

壱 牌はどう集めるの？

麻雀の手は雀頭と呼ばれるアタマ1つと、順子＆刻子というメンツ4つで構成される。「同じ牌2つ」＋「続く数か同じ数の牌3つ」×4と覚えておこう。

順子 ●シュンツ	「123」「678」など、同じ種類の牌を数字の順に3枚そろえたのが順子。ただし「912」というように9から1へはつながらない。順子のメンツが2枚までそろった時、自分の前の人が欲しい牌を捨てたら、チーと宣言して(鳴き)それをもらうことができる。
刻子 ●コウツ	同じ種類・数の牌を3枚組み合わせて作る刻子。これは数牌だけでなく、字が書いてある風牌や三元牌でもOKだ。刻子のメンツが2枚までそろっていて、他の人がそれと同じ牌を捨てたら、ポンと宣言して(鳴き)それをもらうことができる。
雀頭 ●ジャントウ	役を作るには必ずアタマが必要となる。そのために必要なのが雀頭で、同じ牌を2枚そろえると作ることができる。この同じ牌2枚の組み合わせの正しい名前は対子(トイツ)ともいい、これを7組集めると〝七対子(チートイツ)〟という役を作ることができる。

弐 牌にはどんな種類が？

牌は大まかに分けると、1～9の数が揃った3種の数牌と、字が書かれた字牌の2種類となる。さらに字牌は三元牌と風牌にわかれるが、詳細は下の方で。

数牌	数が絵や字で描かれていて、〝一萬〟の萬子(マンズ)、鳥＆竹の絵の索子(ソーズ)、丸の記号の筒子(ピンズ)がある
三元牌	〝發〟と〝中〟、そして無地の〝白〟の3種類がある字牌。これを刻子で集めれば〝役牌〟という役が成立する。
風牌	東西南北の文字が書かれた4種類の牌。このうち、場と自分の風(画面に表示されている文字)は刻子で集めると役牌。

参 役はどう作るの？

下で紹介するものが基本的な役で、順子や刻子を組み合わせて作る。ほかにも作るのが難しい高得点の役が多数あるが、詳しくは説明書の役の一覧表を参照してね。

平和 ●ピンフ	メンゼン(鳴かないで作ること)で4つのメンツを全部順子にし、アタマを役牌以外で作り、「3・4の牌がそろっていて、2か5がくればあたり」というような両面待ちで成立する。麻雀の基本中の基本といえる役だ
断公九 ●タンヤオチュウ	字牌と老頭牌(数牌の1と9の牌)以外の牌を使って作る役。メンツは順子でも刻子でもいいし、鳴いて集めてもOKなピンフと並ぶ基本的な役だ。メンツをすべて順子にすれば、タンヤオ＆ピンフとなり得点も高くなる
一盃口 ●イーペーコウ	同じ種類＆数の数牌で、順子を二組作ると成立する役。残りのメンツも同様の組み合わせでそろえれば二盃口だこれもピンフやタンヤオとの組み合わせが可能なので、牌の組み合わせが良ければ積極的に狙ってみよう
役牌 ●ヤクハイ	三元牌と風牌(東西南北の四種類の牌のうち、場と自分の風となっている字と同じ牌。ゲームでは画面上に表示されている文字)を、刻子で集めれば成立する。ポンで鳴いて集めても大丈夫だ
対々和 ●トイトイホウ	メンツをすべて刻子で集めると成立する。ポンで集めてもOKだが、これをすべてメンゼン(鳴いて手をさらさず、ツモのみでメンツをそろえること)でそろえれば「四暗刻(スーアンコ)」という役満(非常に高得点の役)になる。
三色 ●サンショク	3種類の数牌それぞれから、同じ数の順子、もしくは刻子をそろえると成立する。鳴いてそろえてもOKで、順子でそろえれば「三色同順」、刻子なら「三色同刻」という名前の役になる。ピンフやタンヤオと組み合わせよう

四 リーチとフリテンって？

あと1枚で手がそろうけど役が無いとき、リーチと宣言すると役がつく。だが、当たり牌をリーチ以前に捨てていると、フリテンとなってロンはできないのだ。

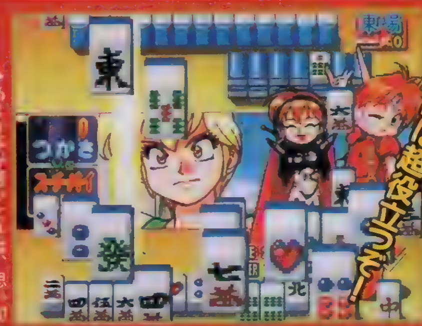


ストーリーモード攻略のための
応用戦略編

基礎編では普通の麻雀でも通用する知識を中心に解説したが、「スーチーパイ」は理屈無用のイカサマ麻雀。普通の麻雀と違った戦略が求められるのだ。ここからは、このゲームに限定した戦略やテクニックを中心に解説しよう。これで手強いイカサマ雀士たちともいい勝負ができるようになれるはずだ。

壱 刻子を中心に手を組み立てろ!

前ページの役の解説で「ピンフが基本」と書いたように、麻雀の役作りは順子から攻めるのがセオリー。だが、仲間の必殺技が勝負の重要なポイントとなってくる後半戦では、あえて刻子を重視した戦略が必要となる。写真で紹介している3人が持つ必殺技は、いずれも刻子からつながるものばかり。これらの技は、戦いで非常に役立ってくれるぞ。彼女たちの必殺技を有効に活用するためにも、志穂以降に続くボスまでの戦いは、あえてセオリーを捨てて刻子重視の手作りを心がけよう。刻子中心の手作りではスペシャル召喚がかなり有効な手となる。刻子や対子以外の牌をすべて交換すれば、四暗刻も夢じゃないような配牌になる時もあるのだ。



▶[illegible]、思いって全部交換しちゃってもOKだ

刻子に強いこの3人!

ピーチパイ◆ピンキッシュフローレア◆



▲手の中に同じ牌が3枚以上あるときにリーチすると発動。その牌の数だけ確実にウラドラがつく。

ミルキーパイ◆ミルキーシャワー◆



▲リーチしていない状態でカンすると発動。カンドラが確実につくので、和了ると高得点に。

チェリーパイ◆チェリーボンバー◆



▲リーチ後にカンをすると発動。カンの後にツモできるリンシャン牌が確実に和了り牌となる。

弐 必殺技はなるべく温存しよう

仲間たちの必殺技や自分で使える技を組み合わせると非常に強力になる。これらの技はボス戦に備えて、できる限り温存しておくことを心がけよう。この場合、仲間の必殺技の節約が難しそうだが、これは以外と簡単。上で説明したように、必殺技は刻子中心の手で発動するので、節約するときは手作りを順子中心にしていけばいいのだ。



◀[illegible]るべく貯め込んでおくべし。

暗刻で手を作り"カン"
↓
ミルキーシャワー発動!
↓
テンパイしたらスーチースティックでリーチ
→
技が発動して無条件で一発ツモ!
↓
ピンキッシュフローレアの条件がそろい発動!

これが最強の必殺技連鎖!

参 ときにはあえて負けることも必要

こう書くと「負けていったい何の得があるんだ?」という疑問を持つ人がいるかもしれないが、「スーチーパイ」に限っては得があるのだ。このゲームのストーリーモードで1番重要なのが、仲間の雀士を変身させるために必要な"変身ポイント"。これを手に入れる方法はパネルマッチでポイントカードを引き当てるか、高い役を和了るかの2つしかない。だが、高い役で和了って相手を0点にしてしまうと、その時点でパネルマッチは終了し、引き当てられなかった分のポイントやアイテムが、すべてもらえなくなってしまうのだ。ストーリーモードで大切なのは、麻雀の得点よりもパネルマッチで全パネルを開くこと。もしもパネルを開き切らないうちに麻雀で勝ちそうになったら、わざと振り込むなどして、勝負をできる限り長引かせるように努力しよう。

変身ポイントは、このコでかせげ!!

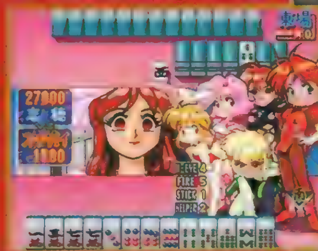


▶彼女はボス戦前にセーブできる最後のキャラ。できれば彼女との勝負終了時までに、全員を変身させておくのがベストな戦い方。



あまり高い役だと…

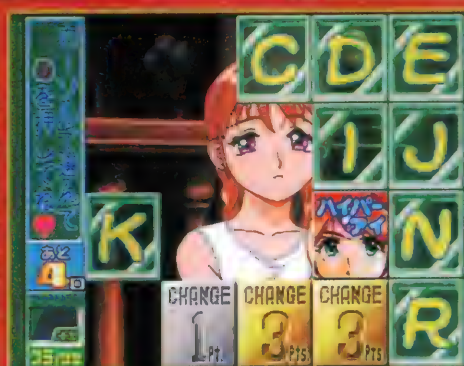
◀正直言って、高い役でのボーナスポイントは微々たるもの。パネルマッチの途中で勝負を決めかねないので、トドメを刺す時に狙っていこう。



▲東場からセンル・Dまでの勝負ではセーブ不可能。さらに幸雄はかなり強いので、足りないポイントを彼女で稼ぐのはかなりつらいのだ。

四 パネルマッチは慎重に

変身ポイントや必殺技アイテムを隠すパネルマッチは、麻雀勝負以上の重要ポイント。ここをいかにクリアするかでハッピーエンドを迎えられるか否かが決まるのだ。パネルマッチに挑む心構えとしては、「常に完全クリアを目指す」が基本。ボス戦ではたった1個の必殺技アイテムが勝負を分けるような事態も考えられるので、とにかくすべてのアイテムと変身ポイントをゲットするつもりで挑もう。パネルマッチ攻略で大切なのは"いち早く配置の法則を見抜く""イベントパネルは最後に開ける"の2点。とくにイベントパネルには、こちらの努力が水泡に帰すようなものもあるので、配置の法則をつかんだら、できるだけイベントパネルは避けるようにしよう。



◀パネルの下には勝負を有利に進めるアイテムなどがいっぱい。1つも取り逃すな!

法則を見抜け



▲画面左のスペースに、そのキャラのパネル配置に関するヒントが表示されることがある。目を凝らして見ておこう。

イベントパネルはけっこうキケン!!



▼当たれば天国、ハズレりゃ地獄。運命を決めてチャレンジしよう。

これはうれしい!

5ポイント

◀変身ポイントが一気に5に!イベントパネルでしか手に入らない最高のパネルなのだ

リセット

◀パネルを開始時の状態に戻してしまう。アイテムやポイントを稼ぎたい時に重宝する

これはやだ!

ぱねるくりあー

◀パネルをすべて開いてしまう。当然、アイテムなども手に入らない。最悪のイベント。

シャッフル

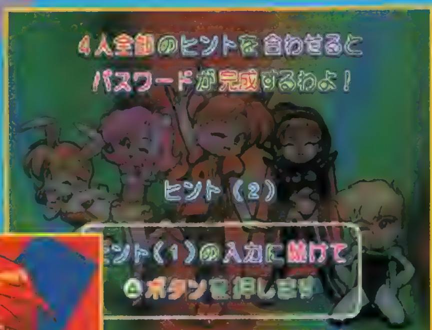
◀パネル配置をグチャグチャにしてしまう。当然そのキャラの配置法則も通用しなくなる

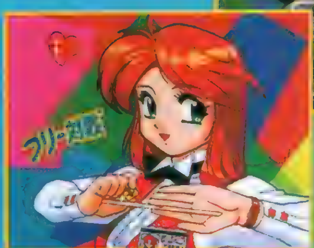
さらなるウリがつぎつぎ発覚!! スーチーII ㊙情報

先行発売されたSS版を越えるべく、多くの追加要素が加わったPS版。いままでの情報分だけで終わりかと思ったら、まだこんなに新要素があったのだ！

I 前作より遊びやすく！

「スーチーパイII」ではセーブ用のメモリーカードが必要。しかし、カードを用意し忘れても心配無用！ クリア後にパスワードが表示されるので、後日カードを用意し、パスワードを入力すればクリア状態のデータが記録可能。さらにソフトウェアリセット機能も追加され、フリー対戦時にリセットボタンを押さなくても即メニュー画面に復帰できるぞ。





◀▲パスワード表示はセーブ用内蔵メモリーのないPSにはありがたい機能。さらにフリー対戦の読み込み時には、SS版にはないナイスなグラフィックも楽しめるぞ。

II ミユリの部屋もパワーアップ

SS版発売以来、全国で「ミユリン燃え燃え～」みたいなダメ人間を量産したこのモード。PS版ではさらに新たな要素が加わったのだ。SS版ではモードを抜ける時に「行っちゃやだぁ」とミユリちゃんが悲しげに話してきたが、PS版ではミユリちゃんが眠り、しばらく経つと「そっと帰る」という項目が登場。これでもう、彼女を悲しませずにモードを抜けられるぞ。



◀寝顔をじっくり楽しんで帰れるぞ。



◀ほかのキャラとの会話もかわいい！

III CGギャラリーを大公開！

PS版の大きなウリである高解像度のCGギャラリーの全貌が明らかになった。メニュー画面ではミニCGが横一列に表示され、✚キーとボタンで絵を指定するとフルサイズ表示になる。この状態でも✚キーで絵を変えられる親切設計が魅力的だ。

▲▼全CGをギャラリー用にリメイク。全身CGのサイズも調整済みだ。





▲読み込みも早く、目当ての絵がすぐ見つかるぞ。

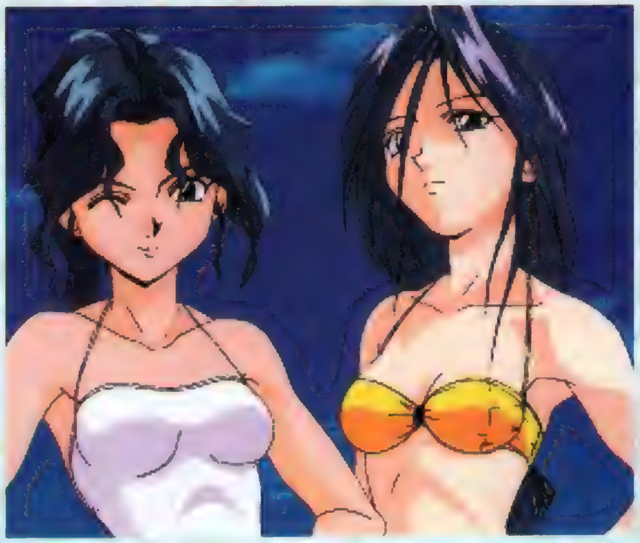
IV ドラマCDの気になる中身？

発売日前日までにお店で「スーチーパイII」を予約するともれなく手に入るスペシャルドラマCD。気になる内容だが、これがオマケとは思えないほどの豪華なものなのだ。スーチーパイこと御崎恭子と水野佑紀がDJを務めるラジオ番組という設定で進み、番組内容もバラエティに富んでいて、ほかのキャラをゲストに迎えてのトークコーナーやクイズコーナー、人気アイドル篠原ありす（ピーチパイ）の海外レポート、さらにミユリストにはたまらない「ミユリの部屋」と、オールスターキャストによる楽しい番組が総計74分も繰り広げられるのだ。ファンなら絶対手に入れたい1枚だ。

キャラクター・ボイス

最新画面&CV情報を大発表!!

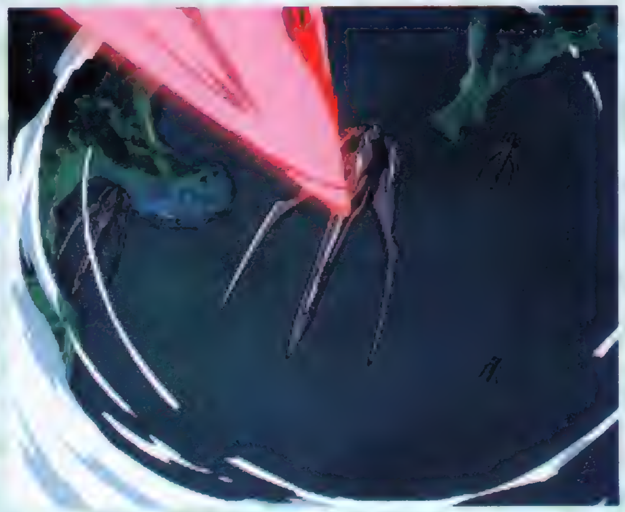
はるかぜ戦隊Vフォース -FORCE



大量入手!!

最新のゲーム&イベント画面を







美少女パイロットたちが、陸・海・空、そして宇宙を舞台に戦いを繰り広げる、戦術級SF・SLG『はるかぜ戦隊Vフォース』。今回は、その最新のゲーム画面と、登場キャラクターの声を担当する声優陣の情報を大公開！　イベントアニメの高クオリティにまさにぴったりの、超豪華キャストとなっているのだ！

はるかぜ戦隊Vフォース

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	ビング	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	11月中旬予定		

東京ゲームショウ出展ソフト

最新画面によるゲーム内容を徹底紹介!!

オーソドックスなターン制SLGに
アニメ&イベントがプラス!!

「Vフォース」の特徴は、「ターン制」と「マップクリア方式」というオーソドックスなＳＬＧのスタイルに、多彩なイベントアニメーションによってストーリー性を加えた点にある。戦闘ステージに入る前や入ったあと、戦闘終了後などはもちろんのこと、条件がそろえば戦闘中にも、クオリティの高いイベントアニメーションが楽しめる。また、戦闘中いつでもセーブ可能だったり、難易度がかなり低めに設定されていたりと、ＳＬＧ初心者にも十分楽しめる内容となっているのも特徴の１つだ。

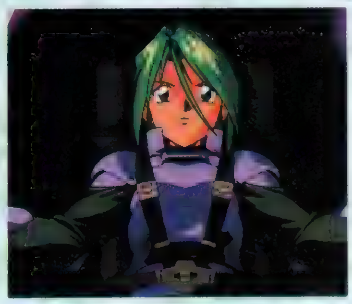


▲各戦闘ステージの冒頭では「敵軍のボスユニットを倒す」「敵軍を全滅させる」などの勝利条件が提示される。この条件を満たせば、次のステージへと進むことができるのだ。



▲ユニット同士の戦闘のときには画面が切り替わり、戦闘アニメーションが表示される。もちろん、使用している機体ごとにすべて別々に描かれているのだ。

▼ゲーム中に挿入されるイベントアニメは、とにかく豊富に用意されている。これを収めるためにＣＤ－ＲＯＭ３枚組になったほどだ。




▲登場するユニットは大きく分けて、「地上型」「飛行型」「水中・水上型」の３種類。

パイロット・装備によってユニットの能力が変化する

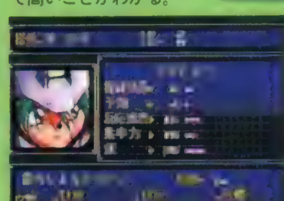
各ユニットに設定されている、「機動力」「耐久」「装甲」「回避」といった基本の能力値は、パイロットの能力や機体に追加する追加装備によって変化する。具体的には、パイロットの能力値のうち、〝忍耐力〟が「耐久」を、〝反射神経〟が装備した各武器の攻撃力を、それぞれ向上させる効果がある。また、追加装備には防御力を上げるものやミサイルの積載数を増やすものなど、さまざまなタイプのアイテムが用意されているのだ。


◀各ミッションの冒頭で、武器ごとに細かく設定された数値を考慮して、機体に装備する武器を選ぶ。


▲同じ基本性能の機体でも、パイロットのレベルや能力値の高低で差が出てくる。


▲機体ごとにそれぞれ性能差があるので、パイロットの能力やミッションの内容に合わせて、使用する機体を選択することが大切だ。

▼奈月の能力を見ると、基本技術はまだまだだが、反応速度と運がずば抜けて高いことがわかる。



▶武器以外にも、さまざまなオプションが用意されている。



ついに決定、CV大公開!!

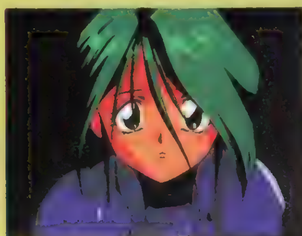
『Vフォース』最大の特徴ともいえるアニメ部分で各キャラクターの声を担当する声優がついに決定！　有名声優がずらりと並ぶ、豪華キャストに注目だ！

地球連邦プラスアルファ

葵 奈月 NATSUKI AOI

葵3姉妹の末っ子で、本編の主人公。細かいことにこだわらない、無邪気でおおらかな性格の持ち主だ。本人は知らないが、古代金星文明の末裔である。地球人をはるかに凌駕する身体能力や同族に対するテレパシー、動植物と会話に近い形で感応するなどの特殊な力を持っている。メインキャラの1人、織田雪菜とは幼なじみのケンカ友だちなのだ。





◀末っ子で甘やかされたためか、わがままでいたずら好きな面もある。

CV 白鳥由里

可憐な美少女から元気な女の子までと、少女役の似合うアイドル声優。代表作は『愛と勇気のピッグガールとんでぶーりん♥』の国分果林役、『魔法騎士レイアース』のモコナ役など



▶アクションシーンや過去を回想するシーンなど、主人公なだけに、イベントの数は最も多い。



▲◀地球人をはるかに超える能力を持つ彼女たち、古代金星人の末裔だけが、最新鋭攻撃機レグルスを扱うことができるのだ。

葵 華月 KAGETSU AOI

葵3姉妹の長女。女子大生でありながら、葵財閥会長の秘書をしている才媛。思っていることをストレートに口に出すためきつい性格と思われがちだが、じつは優しい心の持ち主だ。メカに強く、コンピュータの操作などに長けている。



▲判断力に優れ、機転がきく、指令塔ともいうべき存在だ。

CV 天野由梨

「しっかり者のお姉さん」といった配役が多い、実力派の若手声優。代表作は『天地無用！　魎皇鬼』の真備清音役、『機動武闘伝Gガンダム』のレイン・ミカムラ役など





▲▶姉妹の長女であり、切れ者という設定の彼女には、鋭い表情のシーンが多い。ちなみに華月だけは、古代金星文明と自分たち葵一族との関係を、ある程度理解している。

葵 美月 MIZUKI AOI

CV 今井由香

今最も注目されている新人声優の1人。代表作は『愛天使ウェディングピーチ』のサルビア役や、『SMガールズ　セイバーマリオネットR』のJ役など

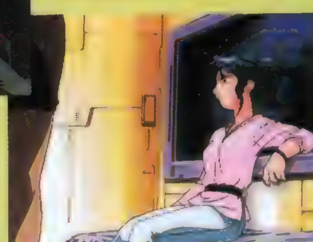
ずば抜けた運動神経を持つ3姉妹の次女。陸・海・空すべての乗り物を自在に操る腕を持っている。姐御肌な性格のため、年下によく慕われており、友だちの中でもリーダー的な存在だ。



▲明るく活発な美月は、さまざまな表情を見せてくれる。



▲勝負にこだわって熱くなりすぎ、切れてしまうということもしばしば。



▶外見はイケイケ風に見えるが、じつはしっかりした面も持っている。

織田雪菜
YUKINA ODA

織田電器産業会長のひとり娘。じつは古代金星文明最後の王族・ラピス王女なのだが、自身はそのことを知らない。お嬢様育ちでプライドが高く、目立ちたがり屋だが、困っている人を放っておけないという面も。





◀3姉妹と同じ金星文明の末裔である雪菜も、レグルスを操るパイロットの1人だ。



▶ちょっとタカビーな表情もまた魅力となっている。

CV 矢島晶子

お嬢様から幼稚園児まで、さまざまな役柄を演じる幅広い演技が魅力。代表作は「クレヨンしんちゃん」の野原しんのすけ役、「新機動戦記ガンダムW」のリリーナ役、「クマのプー太郎」のしあわせウサギ役など。

葵 月影
GETSUEI AOI

CV 島田敏

主人公である葵3姉妹の父親。地球有数の大富豪、葵財閥の会長でもある。



中本数馬
KAZUMA NAKAMOTO

CV 三木眞一郎

巨大複合企業体「グラスターズ」の若き総帥。冷静沈着な性格の持ち主だ。



物語と関わる、古代金星文明の王族たち

フレイア
FREIA

CV 折笠愛

古代金星文明と運命をともにした最後の女王で、織田雪菜＝ラピス王女の母。



イクト
IKUTO

CV 山口勝平

古代金星文明に深く関わりのある人物らしいのだが、正体はいっさい不明。



バクスキール帝国

ガイチ
GAICHI

太陽系侵攻軍の一翼を担う、第4軍特殊先攻艦隊ジャライアの若き司令官。大技、小技を巧みに使い分ける戦略の妙には、周りからも賞賛の声が絶えない。機械のように冷徹な表情を持つが、じつは熱血漢なところもある。



◀一兵卒から叩き上げており、司令官としてだけでなく、兵士としての能力も確かなものだ。

CV 水谷優子

現在の声優ブームの火付け役の1人である人気声優。代表作は「天地無用！魎皇鬼」の九羅密美星役。



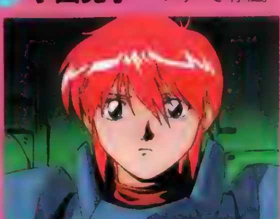


◀▲じつはバクスキール帝国皇帝の息子なのだが、本人はそのことを快く思ってはいないようだ。

リダイア
RIDAIA

CV 小西寛子

ガイチに傭兵時代から付き従ってきた、まさに腹心の部下というべき存在。



ゲルーヌ
GERUNU

CV 平松晶子

地球侵攻を命ぜられた部隊のうちの、第2軍の指令官。男まさりの実力派。



フォッカス
FOKKASU

CV 梁田清之

地球侵攻を命ぜられた部隊のうちの、戦力の中核をなす第3軍の指令官。

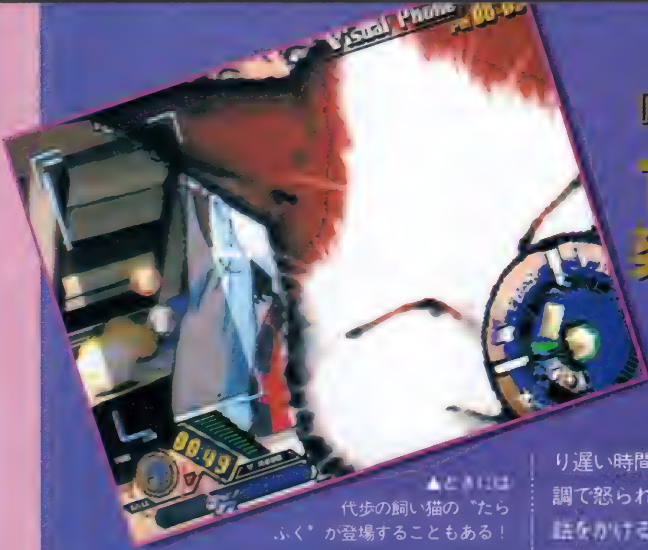


ザイ
ZAI

CV 置鮎龍太郎

地球侵攻を命ぜられた部隊のうち、第4軍の指令官。後方指揮が主な任務。





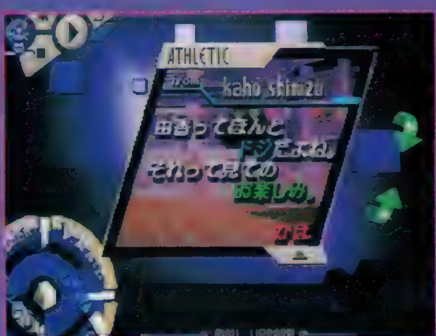
▲ときには代歩の飼い猫の〝たらふく〟が登場することもある！

『NOëL』を100%楽しむためのQ&A

◆ついに発売となった『NOëL』。そこで今回は、プレイする上で注意しておきたいポイントを、Q&A形式でまとめてみたぞ！

Q1 会話したい女の子のところにビジュアルフォン（VP）をかけても、留守番電話に「外出中」って言われたりして、会話できないんだけど？

A1 『NOëL』をプレイする上で、必ず引っかかる難関が、相手の女の子のスケジュールだ。どの女の子でも、1日のうちで通話可能な時間はだいたい一定している。だから、一度会話できたら翌日以降も同じぐらいの時間にVPをかければ会話できるはずだ。ただし、ごくまれに普段とは異なる時間に会話できることもあるので、ときどきはVPをかける時間帯をずらしてみるとよいだろう。とはいえ、あんまり遅い時間にVPをかけると、相手に厳しい口調で怒られることになる。現実でも、深夜に電話をかけるのはマナー違反だものね。また、相手の女の子に「ほかの友だちと電話中だから…」と言われた場合は、いくら時間をずらしてもダメ。その日に彼女と会話するのは、あきらめるしかないのだ。



▲メールを送ってくれた相手によってタイトルも変わる。

Q2 まだ1カ月の途中なのにアカウントが足りなくなって、VPをかけられなくなっちゃったんだけど？

A2 女の子と確実に会話できるようになると、次に問題になるのがアカウントの残量だ。1カ月の途中でアカウントがゼロになってしまったら、もう女の子と通話することはできない。残念ながら、アカウントが補充される翌月の1日まで時間を早送りするしかないのだ。では、アカウント不足にならないためにはどうすればよいだろうか。それにはとにかく、3人の女の子全員と均等に会話しようなどとは考えず、相手を1人に絞り込んでしまうことが大切だ。また、会話の際にはすべての会話ボールの内容を聞こうとはせず、適当な時間で会話を終わらせるようにしよう。このゲームでは、一度に長時間延々と会話するよりも、会話できる機会を逃さないようにすることのほうが、はるかに重要なのだ！

Q3 3人の女の子の動画映像が見られるビジュアルメールは、いったいどうすれば入手できるの？

A3 体育祭や文化祭といった特別なイベントの際の、3人の女の子の姿を見ることができるビジュアルメールは、通信ネットワークを通じてキミの元へと送信されてくる。これを入手するためには、会話のなかで3人の女の子のうちのいずれかから、「今度ビジュアルメールを送るね！」といった言葉を聞く必要がある。これについては、女の子と会話できる機会を逃さないようにして普通に会話を進めていきさえすれば、そんなに難しいことではない。ここで面白いのは、会話の流れによってキミにビジュアルメールを送ってくれる相手が変化するという点だ。発信相手が変わると、メールを開いたときに表示されるメッセージが変化するから、ぜひ注目してほしい。また、プレイの展開によっては、通常とは少し異なるビジュアルメールが送られてくる場合もある。そこでは彼女たちの意外な横顔を見ることができるから、がんばって入手してみてほしい！



◀夜遅くVPをかけると、キツい口調で怒られる。

NOëL
ノエル

ジャンル	ETC	価格	¥6,800
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック使用）
発売日	7月26日（発売中）		マウス

DPS presents Welcome to 【NOëL】 Home Page "NOT DiGITAL"

たくさんのお便りに感謝!! ソフトも現在好評発売中

◆

代歩：みなさ～ん！　「NOëL」もついに発売されましたけど、楽しんでもらえてます？
恵玉：何度もプレイして、私たちとの会話を楽しんでくださいね。それではまず最初は、和歌山県の柏田香枝さんからのお手紙です。
「7月26日は、私の誕生日♥　楽しみにしてるソフトの発売日と同じ日で、スッゲーうれしいでーす。こっちではDPSが土曜に店頭に並ぶので、土曜に「NOëL」とDPSとケーキを買って、1人で祝います（涙）…いいの、代歩ちゃんや由香ちゃんに祝ってもらうもの…」
代歩：じつは、ハガキには年齢が書かれてたんだけど、女の友情で秘密にしておきま～す。
由香：それでは私たちから、2週間遅れの"ハッピーバースデー"の言葉を贈ります！　さて次は、静岡県の皐月習葉さんからのお便りです。
「じつは、私も女子高生。しかも3年。その上女子校。でも、夏に海に行く予定はないし…きっと受験勉強一色…と言いつつ「NOëL」にはまってそう。あるときは恋人として、またあるときは友人として、よろしくね！」
恵玉：皐月さんからは素敵なイラストの投稿でしたけど、今回は文字での採用です。
代歩：恋人ってのが、ドキドキしちゃうよね。



▲[illegible]



▲[illegible]



▲[illegible]



▶[illegible]



▶[illegible]

トピック Topic　キミのWindows95を代歩が管理する!!

「NOëL」の世界はPSだけでなく、CD-ROMソフト「アニメ美人」やインターネットなどで、すでにパソコンにも広がっている。そしてこの秋、「NOëL」がWindows95のタスクランチャーとなって登場する！

この〝タスクランチャー〟というのは、Windows95上でシステム設定やソフトの起動を実行するものだ。このソフトをパソコンにインストールすると、Win95の画面に清水代歩が表示され、彼女の周囲のアイコンプラグを操作してウィンドウを開いたりするたびに、アニメーションと音声によって多彩なリアクションを返してくれる。まるで、パソコンの中に代歩が住んでいるかのような感覚が味わえるのだ！　このソフトは、パイオニアLDCから'96年秋に¥5,800円で発売の予定。パソコンユーザーなら必見だ！



ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

サンプルROMを入手したことにより、今までは謎だったことが次々にわかってきた。今回はオープニングアニメ、インストラクションデモ、オプションモードを中心に、気になってしょうがない部分を徹底検証。さあ、予習しましょっ！

東京ゲームショウ出展ソフト

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

ジャンル	PZG	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	9月27日		

サンプルROMを入手! 気になる部分をチェック!!



オープニングアニメを検証

上の連続写真の1枚目を見てほしい。これはアーケード版で電源を入れたときだけ表示されるメッセージなのだ。これを見たいがために店員に頼み込んだ人もいたほど。これが自宅で電源を入れるたびに表示されるのだからたまらない。登場する女の子は、どうやらランダムらしいぞ。『プライベートコレクション』みたいにコマンドで女の子を選ぶことができれば嬉しいんだけどね。

それから見逃せないのがオープニングアニメ。PS版の本編をアレンジした美麗なグラフィックが、心をなごませてくれる。対戦パズルとは言え『ときめき』には変わりないということを、改めて教えてくれる。このソフトが発売されるころには、SS版の本編をオールクリアしているだろうから(笑)、じっくり遊んでほしい。もちろんSS版と並行してプレイするのも可だ！

インストラクションデモを検証



インストデモのキャラを自由に選べることは、すでに説明済み。今回は各キャラのセリフを順番につなげてみた。これを見れば、ルールを知らない人もバッチリわかるはず。また、この部分だけでも全体の半分ぐらいの時間だから、かなり長いデモであることも付け加えておこう。

オプションモードを検証

オプションモードの全機能を公開するぞ。今まで紹介した、善玉、悪玉などのON/OFFやインストデモのキャラ選択の他に、ファンなら禁じ手にする（笑）会話シーンのスキップなど多彩な機能が盛り込まれている。自分好みの設定に変更して、さあ、レッツプレイだ！



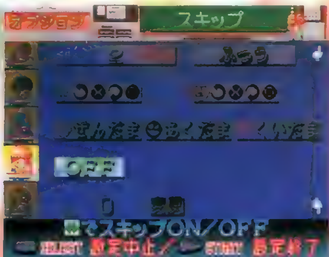
▲ゲーム全体のレベルを３段階で調節できる。レベル変更時には喋ってくれるぞ。



▲いわゆるキーコンフィグ。右回転、左回転に割り当てるボタンを変更できる。



▲善玉、悪玉、喰玉、それぞれのON/OFFを設定できる。善玉のみというのも可。



▲対戦前の会話シーンを見ないようにする禁断の設定。ファンは変更しないこと。



▲対戦ウインドウの上下位置を調節する。普通はあまり使わないかもね。



▲インストデモのキャラを選ぶことができる。"全員"はランダムでキャラが登場。



▲クリアしたキャラのエンディングが見られる。



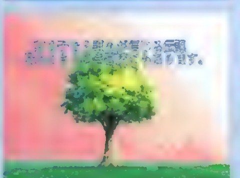
◀見ての通りセーブとロードを行う画面。

2つのプレイモードを検証

♥ひとりでプレイ







１Ｐモードは基本的にアーケード版と同じ仕様だ。ただし攻撃玉のパターンはＡとＢの２タイプ（「ときメモモード」と「進め！モード」の２つ）から選ぶことができる。



３面までの練習レベルでトレーニングしてから告白レベルや根性レベルに挑もう！

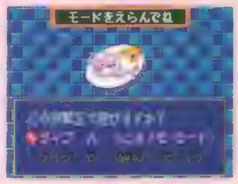


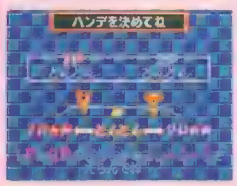
♥ふたりでプレイ

２Ｐモードも攻撃玉のタイプが選べるが、アーケードでおなじみの「ロボ作モード」を加えた３タイプでプレイすることができる。「ロボ作モード」は１色の攻撃玉を相手に送るもので、お互いに反撃しやすいという長所と短所が１つになった連鎖合戦だ。

対戦数は１〜９まで選べるし、ハンディキャップも自由自在。対戦相手とのレベルを考えて、好みの設定でプレイできるのが嬉しい。対戦数を３以上にした場合は複数の女の子を選べるから、１人の女の子に絞らなくてもＯＫなのだ。









こんなところも見逃すな!!



▶ほら、こんなメッセージが表示されるということは……。



▲アーケードでは見れなかったメッセージが！　これは買いだ!!

▼１、２位の高見公人に追いつけ、追い越せ！　さあ、頑張ろう!!



アーケードでは何度も目にすることができたインストデモ。ただしＰＳ版では「進め」のルールが使えるということで、インストデモでは、善玉、悪玉、喰玉の説明もちゃんと喋って説明してくれるのだ。それから忘れちゃいけないのがランキング画面。１〜５位まで表示されるから、大好きなあの子の顔で画面を埋めること（笑）！　約束だよっ!!


NOT DiGITAL
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression/icon/love/motion/smile/voice......and more
PlayStation™
NoëL™
Noël


kaho shimizu TOMO SAKURAI yuka okano MAYUMI IIZUKA emi sanokura JUNKO IWAO
初回限定盤●豪華ピクチャーディスク仕様
が歌うオリジナル・イメージソング2曲を収録したCDシングル封入●オリジナル歌詞カード付き
SLPS-00304~00305/CD-ROM 2枚組
CDアルバム「NOëL」9/25 発売予定!
NOW ON SALE!
●パイオニアLDCホームページ「八方美人」http://www.pioneer.co.jp/pldc/hpbj.html
好評発売中!
桃のプリンセス
LD:PILA-1388 VC:PIVA-1020
各¥6,800(税抜)
©1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.


PlayStation
大当り
本日開店
満員御礼
ころたまりんや〜
おごりでもつ〜
目がまわる〜
ダウンタウン
SANKYO
FEVER
ダウンタウン劇場
絶賛発売中
標準価格￥5,800(税別)
©ティー・イー・エヌ研究所 © SANKYO © JAPAN VISTEC © 吉本興業
あの、松ちゃん&浜ちゃんが
プレイステーションで大暴れ!
大爆笑リーチをはじめ、
実機の迫力をそのまま再現!
大当り中には、生の声で割り込み
ギャグもあり、面白さ満載!!
ハンドル型コントローラ対応
SANKYO H·ASUKA
SANKYO
インターネット
ホームページ公開中!
INTERNET
SANKYO FEVER
インターネットでアクセス
http://www.sankyo-fever.co.jp/
㊙「ゲームソフト」情報を公開中。ここにアクセスすれば、必ずためになる未公開情報がいっぱい見れるぞ!
FEVER
SANKYO
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SANKYO FEVER 実機シミュレーション
絶賛発売中
標準価格￥6,800(税別)
SANKYO
FEVER
実機シミュレーション
SANKYOの最新機種を
実機データそのままに移植!
月
日
日直
浜松
田本
ユーザーサポート
TEL:03-5467-3843
月曜～金曜 10時～15時(祝・祭日を除く)
株式会社
ティー・イー・エヌ研究所
〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F TEL03-5467-3580



PlayStation
年収一億円以上可、
パチンコ店オーナー
大募集
みんな集まれ!!
KING OF Parlor
キングオブパーラー
業界初!!
パチンコ店経営
シミュレーション
ゲーム
10月発売予定
価格未定
SANKYO
インターネットホームページ公開！
http://www.sankyo-fever.co.jp/
SANKYO FEVER ダウンタウン劇場をはじめ、ティー・イー・エヌ研究所の㊙ソフト情報をインターネットで公開開始！
INTERNET
SANKYO FEVER
株式会社 ティー・イー・エヌ研究所
〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F　TEL.03-5467-3580
©1996　ティー・イー・エヌ研究所／JAPAN VISTEC
ユーザーサポート
TEL.03-5467-3843
月曜～金曜 10時～15時（祝・祭日を除く）
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

BANPRESTO



©TOAPLAN 1985,1987
©BANPRESTO 1996

イラスト／高荷 義之

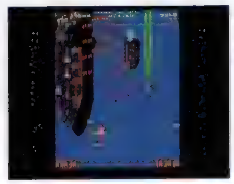
伝説のSTG3タイトルがプレイステーションに甦る！

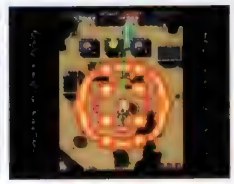
あの　東亜プラン”制作のアーケードシューティングゲーム
「TIGER-HELI」「究極TIGER」「TWINCOBRA」
の3作品を1枚のCDに完全移植！
さらに、アレンジ版BGMやオリジナルCGデモも追加され
ハマリ度120%間違いなし!!

1996.8 発売予定

■縦スクロールシューティング■予価5,800円（税抜）


「TIGER-HELI」


「TWINCOBRA」


「究極TIGER」







月下の棋士

能條純一

1996.8 発売予定

■テーブル・将棋
■予価5,800円（税抜）

©1995 能條純一／小学館
©バンプレ企画 1996
©BANPRESTO 1996

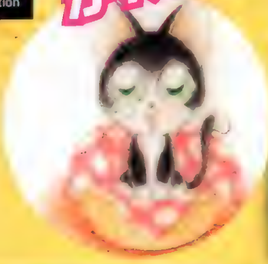
●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

東京ゲームショー'96
◆1996年8月22日（木）～24日（土）
会場：東京ビッグサイト（東京都江東区有明）
※東京ゲームショー'96には、バンプレストも出展しています。
●入場券：一般　1,000円（800円）
小学生　500円（400円）※（　）内は前売価格です。
首都圏の主要プレイガイド、ファミリーマート店頭及び、JR東日本みどりの窓口・びゅうプラザにて前売券好評発売中！

COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION

PlayStation

かわいいペットがプレイステーションの中で飼える!





バーチャル育成シミュレーション™

にゃんとワンダフル

Nyan To Wonderful



プレイステーション初、ペット育成シミュレーション。
ペットに餌をあげたり、一緒に遊んだりしながら仮想空間で飼育していきます。
飼育の仕方によって、犬や猫の育ち方が変化。
様々な性格の犬や猫とともに過ごし、ペットを飼う感覚をお楽しみ下さい。



1996.8 発売予定

■育成シミュレーション■予価4,800円（税抜）

制作 バンドラボックス

PlayStation



スーパーロボット!
ポリゴン対戦格闘ゲーム。

接近戦用の剣タイプ、遠距離用の銃タイプの2種類の武器に加え、すさまじい破壊力を持つ数々の必殺技を使い分ける。ど迫力のフルポリゴンロボットが特殊高速移動によりかつて無いスピーディーな闘いを展開する。すばやく敵の懐へ飛び込んで必殺の一撃を叩き込め！

■ポリゴン対戦格闘
■予価5,800円（税抜）



1996.9 発売予定

ILLUSTRATION: NAOCHIKA MORISHITA·CARAMELMAMA

バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに！

バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祭日を除く）

株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。

BANPRESTO

新作●ソフトステーション Soft Station

いよいよ夏休みも本番！　みんな宿題なんかそっちのけで、しっかりゲームをやってるかな？　田舎に帰る人はちゃんとPS本体とソフトを持って行くのを忘れないようにしようね(笑)。今回もこのコーナーはギャルゲーあり、対戦格闘あり、STGあり、RPGありと盛りだくさんだぞ！

VOL.28

ヒロインドリーム

イベントの数はなんと約300！　遊びごたえも満点の育成SLG！　キミは名ディレクターになれるかな？

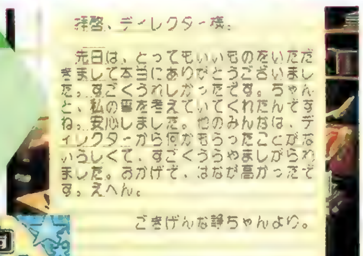
ジャンル	育成SLG	価格	¥6,800
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	9月予定		

期待の高まる育成SLG。今回は最新イベントの紹介だぞ!!

お手紙

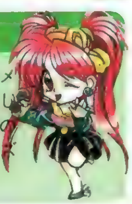


静からプレイヤー宛てに手紙が届くこともある。ちゃんと彼女の声を聞いてあげよう。





イタズラ



よく見るとパラメータの数値がおかしなことに……。静のちょっとしたイタズラでした♥

アイドル候補生・舞木静を〝ヒロイン〟に育て上げる育成SLG、それがこの『ヒロインドリーム』だ。育成期間は高校生活の3年間で、プレイヤーはディレクターとなって陰から静を指導していくのだ。ただし、ライバルであり、友だちでもある4人のアイドル候補生たちがいるので、そう簡単には〝ヒロイン〟にはなれないぞ。また、静たちには直接会うこともできるが、そのときは正体を隠し、なぜか謎の占い師（笑）として会わなければならないので注意しよう。今回は、新しく届いたイベントシーンと初回＆予約特典についてバッチリ紹介するぞ。

ディレクターと仲良くしよう

静のライバルである4人のアイドル候補生たちには、それぞれ4人のディレクターがついている。彼らはプレイヤーにとってライバル的な存在なのだが、いつも張り合っているわけではない。ときにはプレイヤーのことを手助けしてくれるぞ。

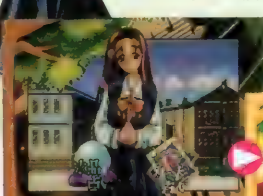


▶ディレクターの元見演信。こうしてプレイヤーに協力してくれることもあるのだ。

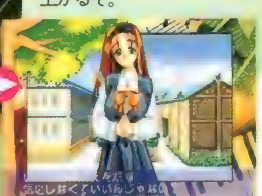
謎の占い師はタ・イ・ヘ・ン!?



謎の占い師となって学園内を歩いていると、いろいろな場所で静たちと出会うことになる。そしてときには、彼女たちに占いをしてあげることもあるのだ。占いには「水晶占い」と「カード占い」の2種類があるので、目的にあわせてうまく使い分けよう。



▲「水晶占い」は彼女たちの未来を占い、「カード占い」は悩みを解決してあげるのだ。



▼適切な助言を与えられれば、伸び悩んでいた彼女の能力が上がるぞ。

初回＆予約特典を見逃さないでね♥

この『ヒロインドリーム』は初回特典として主題歌、挿入歌等を収録したサウンドトラック・フルCD、キャラクター原画や歌詞集などの入った豪華ブックレットがついてくる（値段も通常版と同じでお得）。さらに、予約購入者には特製B2ポスター（描き下ろし♥水着バージョン）もついてくるのだ。

①サウンドトラック・フルCD
②豪華ブックレット
③特製B2ポスター



コレが特製ポスターよ♥

フィスト
FIST

東京ゲームショウ出展ソフト

美少女キャラ率75%!? 遂に登場した、美少女ポリゴン対戦格闘! CVも超豪華だぞ!!

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	イマジニア	対応周辺機器	未定
発売日	11月15日		

ポリゴンの美少女キャラが闘う、3D対戦格闘が登場するぞ!

登場キャラ全8人中、なんと6人までが女の子という完全美少女対戦格闘、それがこの『FIST』。女の子たち1人1人には、2種類の基本的な必殺技と3種類のコンボが用意されているので、それらを駆使して闘い抜こう!

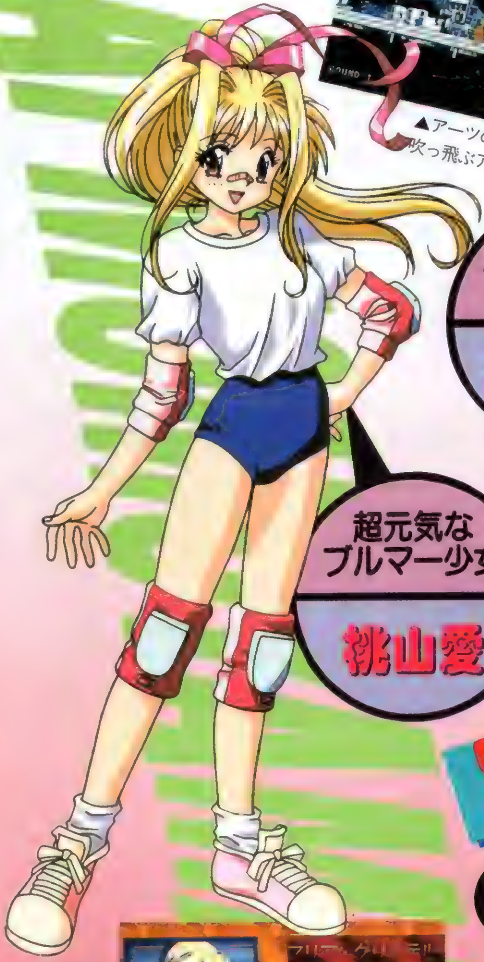
バトル


▲アーツの攻撃で吹っ飛ぶアンディ。


▲土月を叩きつけるアンディの豪快な投げ技。


▲バニー・メイに投げ技を食らった真琳。




超元気なブルマー少女
桃山愛


イカす制服娘
青木真琳


闘うバニーさん
バニー・メイ

2つの必殺技と3つのコンボで闘おう!!

その他の登場キャラ



キャラクター

各キャラのコスチュームも超個性的! マリアはシスター、刻風は忍者装束、土月にいたっては、なんとクマの着ぐるみを着て闘うのだ。さらに、CVも超豪華+個性的な声優さんが多数参加しているぞ!! (桃山愛/大谷育江、マリア/井上喜久子、バニー/國府田マリ子、他) 徹底的にG対戦格闘なのだ。



▶これがキャラクター選択画面。それぞれのキャラのプロフィールを知ることができる。

結婚
－marriage－

東京ゲームショウ出展ソフト

誰もが１度は経験する…かもしれない
人生最大のイベント「結婚」をテーマにしたＳＬＧが登場！

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	小学館プロダクション	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	９月予定		

与えられた期間は20カ月。キミはハッピーウェディングを迎えられる？



▶彼女たちが見せてくれる最高の笑顔。この笑顔を一生モノにするために頑張るのだ。

『結婚』は、出会いから結婚までを描いた異色の恋愛ＳＬＧだ。プレイヤーは、会社の同僚として出会う５人の女性たちと交際をして幸せな結婚を迎えることが目的。女性たちは、あの育成ＳＬＧ『卒業』の５人娘たちなのだ。また、今までの恋愛モノと違うのは、社会人というシビアな立場。デートにかまけて仕事をおろそかにしていると転勤……なんてこともあるから気をつけよう。キミは恋と仕事を両立させて彼女のハートを射止めることができるかな？　ちなみに、このゲームはＳＳ版が発売されているが、システムの改良、イベントの強化、「天使と悪魔モード」の導入など、大幅にパワーアップしているぞ。

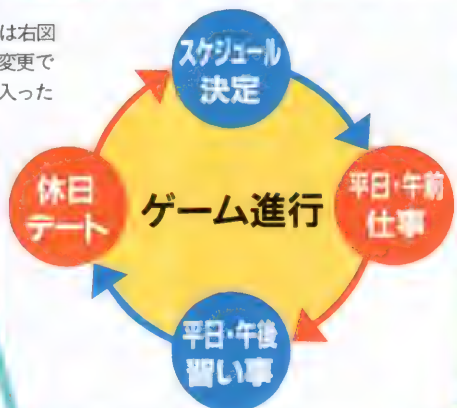


SHIZUKA 中本 静 NAKAMOTO



① 基本的なゲームの流れをチェックしよう♥

与えられた期間はたったの20カ月で、基本的な流れは右図の通りだ。週の初めに決定するスケジュールは、途中変更できないので慎重に考えていこう。ただし、急な残業が入ったりと、なかなか思い通りにはいかないぞ。



テレフォン

まずは電話をかけてデートに誘おう！　相手の好意を得るためには、こまめなデートが決め手になるぞ。ただし、パラメータによっては断られるときも…。

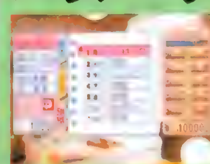
▼新たに出会った女性は手帳に名前が加わる。これで、デートに誘えるようになるのだ。





パラメータ

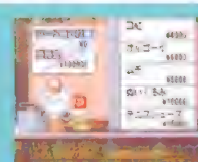
プレイヤーには体調、知識、元気、感性、男気、抱擁力の６つのパラメータがある。これは、デートの誘いの成否はもちろん、出世にも影響してくるぞ。狙った彼女の好みを見極め、理想に近づくように習い事をしてアップさせよう。ただし、どの習い事もそればかり行っていると、他のパラメータを下げてしまうことがあるので要注意だ！



▲費用の高い習い事ほど効果も高くなるが、「謎の男塾」や「謎のダンスクラブ」など、なぜか怪しげなモノが多いぞ。

マネー

恋をするにも元手が肝心。日々の習い事にはお金がかかるし彼女にプレゼントも贈りたい。まじめに仕事をしていれば出世もできるから、給料アップを目指してがんばるのだ！



▲彼女へのプレゼント購入。配送サービス付きなのだ。

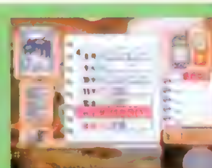


MIKA 加藤美夏 KATOU



スケジュール

ゲームの基本となるのがこのスケジュールの決定だ。毎週日曜の夜に習い事や買い物などの予定を入れたり、デートの誘いの電話をかけることができる。彼女とのデートは休日にしかできないけれど、アポイントなら平日の夜に取ることもできるぞ。また、自分の体力が減ってきたときには休暇を入れよう。ただし、休暇を入れると能力が全体的に下がってしまうし、平日に休みすぎると勤務評価も悪くなるのでひかえめに！



◀習い事も大切だけどやはりデートが最優先。

② 積極的にデートして彼女のハートをゲットしよう！

待ちに待った彼女とのデート。ここはＡＶＧ風に進んでゆくぞ。デート中には「天使と悪魔モード」という分岐点が訪れることもあり、このとき彼女にとった態度によってプレイヤーに対する感情が変化するのだ。その結果は目に見えないけれど、彼女たちのさりげないしぐさに現れるので要チェック。また、時折デートの帰り道に登場する占いババは、その日のデートの成果をプレイヤーに教えてくれるぞ。さらに、待ち合わせ場所にはライバルキャラクターが待ち受けていることも……。



◀タカビーな社長秘書の高城麗子。超お嬢様の彼女はリッチな生活に慣れているため、並大抵のことではつき合えない。まずはセンスを磨くのだ。



▶人事課の加藤美夏はじっとしているのが苦手なスポーツ娘。明朗活発な性格の彼女を狙うには、決断力が欠かせない。あまり飾らず真剣につき合っていくことが肝心だ。



KIYOMI
新井聖美
ARAI

素顔の彼女は♥





▲高校時代から男勝りの新井も、２人きりのときだけは素直な一面を見せてくれる…。

究極の選択 キミならどうする？ 天使と悪魔モード

運命の決断！　と言うと大げさだけれど、ゲーム中のイベントやデートのときには様々な分岐点があって、ある決断を迫られる。ここで登場するのが「天使と悪魔モード」だ。これはプレイヤーの前に天使と悪魔が現れてそれぞれの意見をささやくので、どちらかを選んで自分の行動を決めるというシステムなのだ。このときの選択を誤ると、彼女に悪い印象を与えてしまうので注意しよう。女性には正直に言っていいことばかりとは限らないから、相手の気持ちを良く考えて選択するのだ！



◀正直すぎる性格に難アリ。嘘もなんとかって場合もあるから注意しよう。



▶格好ばかり気にするキミは、やっぱりこっちかな？

おまけ情報 ＯＶＡもチェック!!

実はこの「結婚」はＯＶＡもビクターエンタテインメントから発売されている。ヘッドルーム作品の『卒業』と『誕生』に続く、ゲームを原作としたＯＶＡ第３弾にあたるのだ。内容は各巻１話完結形式で、彼女たちの様々な恋愛模様が描かれているぞ。キャストはもちろんゲームと同じで、久川綾さん、冬馬由美さんをはじめとする有名声優陣が勢ぞろい。現在１～２巻が好評発売中なので、ゲームの発売前に見てみるのもいいかもね。



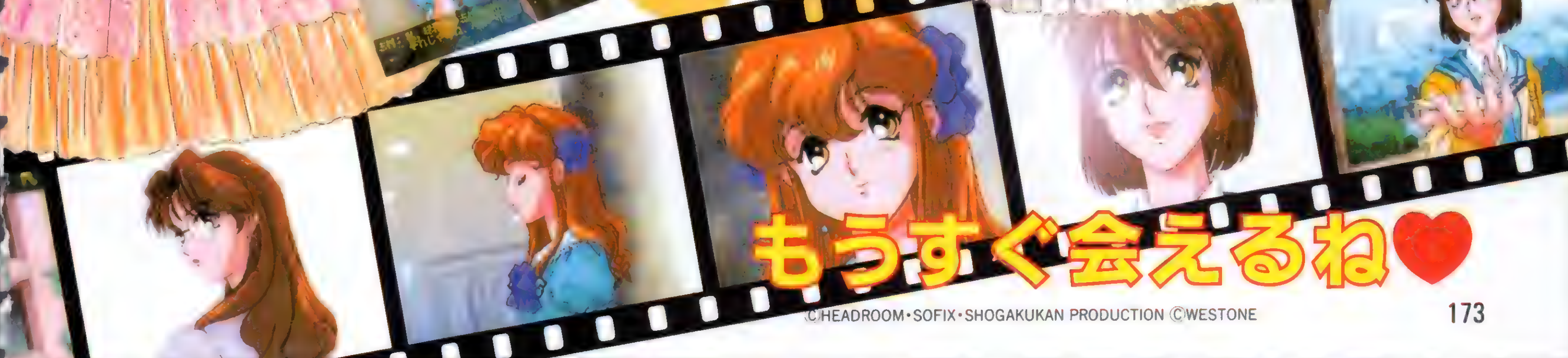
▶ゲームとはひと味違うＯＶＡ版「結婚」ワールドを楽しもう！



MAMI
志村まみ
SIMURA



REIKO
高城麗子
TAKAGI



もうすぐ会えるね♥

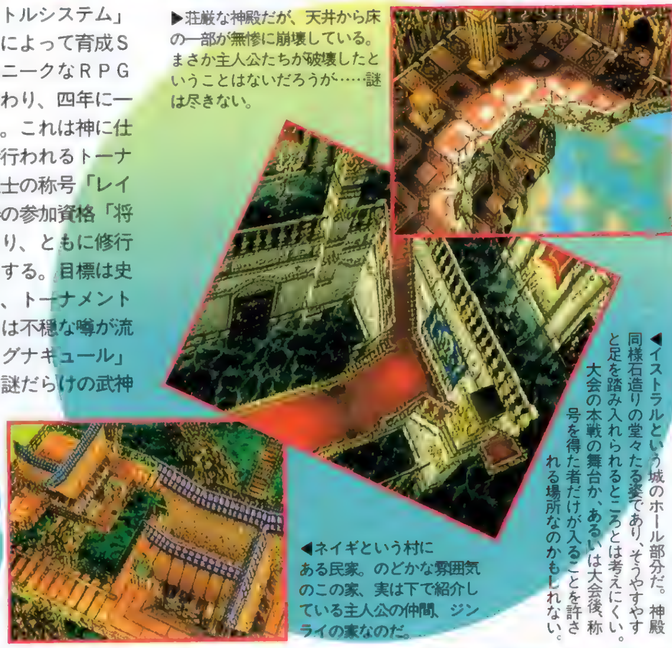
ラグナキュール

育成ＳＬＧの要素を盛り込んで、対戦を重視したまったく新しいタイプのＲＰＧが登場！

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	冬予定		

史上最年少の「レイヴン」をめざして……!!

「ラグナキュール」は、「メモリーカードバトルシステム」（ＭＢＳ）という、まったく新しいシステムによって育成ＳＬＧや対戦プレイの要素を盛り込んだ、ユニークなＲＰＧだ。ストーリーは、この世界に古くから伝わり、四年に一度行われる「武神祭」を舞台に展開される。これは神に仕える戦士を選ぶ祭りであり、四つの地方で行われるトーナメントすべてに優勝した者には、最高の戦士の称号「レイヴン」が与えられる。プレイヤーは武神祭の参加資格「将位」を最短記録で獲得した有望な若者となり、ともに修行に励んできた仲間たちを率いて予選に参加する。目標は史上最年少のレイヴンになることだ。しかし、トーナメント開催地の１つであるフィルド地方の予選には不穏な噂が流れていたり、また、「レイヴン」以上の「ラグナキュール」という幻の称号も存在するらしい……と、謎だらけの武神祭。その謎を解明しつつ、ＭＢＳでキャラの育成と対戦に励むのだ！



▶荘厳な神殿だが、天井から床の一部が無惨に崩壊している。まさか主人公たちが破壊したということはないだろうが……謎は尽きない。

◀イストラルという城のホール部分だ。神殿同様石造りの堂々たる姿であり、そうやすやすと足を踏み入れられるところとは考えにくい。大会の本戦の舞台か、あるいは大会後、称号を得た者だけが入ることを許される場所なのかもしれない。

◀ネイギという村にある民家。のどかな雰囲気のこの家、実は下で紹介している主人公の仲間、ジンライの家なのだ。

▼かまえを見る限りでは格闘家のような気もするが、何か武器を使うのだろうか。きりりと結んだハチマキがりりしいぞ。



MBS メモリーカードバトルシステム

ＭＢＳとは、メモリーカードを利用して他のプレイヤーが育てたキャラと対戦したり、あるいはキャラの交換や貸し借りを行うシステムである。と、ここまでならよくある話。「ラグナキュール」のＭＢＳが斬新なのは、対戦や貸し借りによってそのキャラが得た経験値が、ＲＰＧ本編にも引き継がれるという点なのだ。その４つの特徴をまとめてみたぞ。



▲ヒロインと思われるヒノカ。ストーリーに大きく関わってくることは間違いない。女性キャラには珍しく、主人公より重そうな鎧を着ている。

注目！これがMBSの4つのポイントだ!!

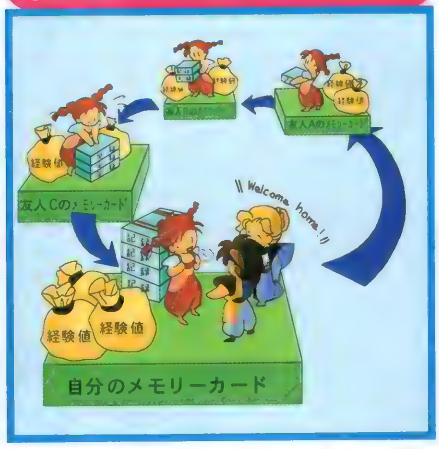
Point 1 対戦可能
他のプレイヤーのキャラと対戦ができる。対戦で得た経験値は蓄積されるので、当然、レベルアップもしてくれるぞ。

Point 2 入れ換え可能
メンバーを入れ換えることができる。キャラの貸し借りが可能になるのだ。入れ換え中の経験値も蓄積されるぞ。

Point 3 経験値記録
入れ換えを行ったキャラは、入れ換え中の戦闘で得た経験値を持って戻ってくる。詳しくは、右のイラストを見てくれ。

Point 4 記録を見る
対戦結果や経験が記録されるので、他の人のキャラクターデータを見たり、戦わせることもできる。模擬戦に使えるかな。

経験値はこのように記録されるぞ





ともに修行した仲間たち!!
ジンライはヒゲが渋い剣士、武器を持たないティアは魔法使い系か？

  ※画面は開発中のものです。

スーパーロボットシューティング

ロボットアニメに熱くなった世代なら涙すること間違いナシ
あの耳に残るかけ声とともに必殺技を炸裂させよう!!

ジャンル	STG	価格	未定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	なし
発売日	12月予定		

懐かしのスーパーロボットたちがSTGで大競演!

懐かしのロボットたちの豪華競演がついに実現！ この「スーパーロボットシューティング」は、アニメ等で大活躍した７体のスーパーロボットたちがリアルサイズで再現された大迫力のＳＴＧなのだ。豊富なムービーをはじめ、各ロボットの使うワザやパイロットの声も原作に忠実に再現されているので、アニメ版のファンなら絶対にプレイしておきたい１本だぞ。プレイヤーは７体の中から、操作する１体と仲間として同時に出撃してくれる２体を選択することができる。ポリゴンで作られた３Ｄグラフィックによって展開されるその戦闘の迫力は、見ているだけでも楽しめることウケ合い。謎の機械生命体の破壊をめざし、全８エリア、20ステージにも及ぶ長いバトルを戦い抜こう。



▶この真ゲッターロボの勇姿を見よ！ 各面の最初にはムービーが入り、ゲームを盛り上げてくれるぞ!!

迫力のリアルサイズ3D



▲ムービーでは、原作の設定そのままのサイズでロボットたちが暴れまくるぞ。これはビームライフルをかまえる、νガンダムだ。

3種類の武器で敵を倒せ!!

各ロボットは、ノーマル、エクストラ、スーパーエクストラと呼ばれる３種類の武器を装備している。νガンダムの場合だと、「ビームライフル」、「ミサイル」、「フィンファンネル」といったぐあい。すべてが原作に基づいたものなので、７体が持つすべての武器を試す価値アリだ。

選択できるロボットは この7体

νガンダム
コンバトラーV
真ゲッターロボ
マジンガーZ
ダンクーガ
ライディーン
ビルバイン



◀次々と現れるハイザックに対して、ノーマル兵器のビームライフルを撃ちまくるνガンダム。

こんな必殺技もある!



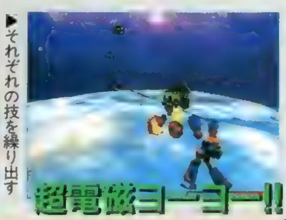
◀ライディーンのスーパーエクストラショットはゴッドバードでの攻撃。アニメさながらの変形ぶりは感動モノ…。



▶無敵状態で敵に体当たりをしまくる!! すべての敵を一掃できる豪快な必殺技なのだ。

キャラがしゃべりまくる!

熱狂的なファンなら何をおいても“声”に注目していると思うけれど、安心してくれたまえ！ このゲームでは、古谷徹氏や神谷明氏をはじめとした原作そのままのキャスティングを組み、“お約束”の必殺技などを使った時の懐かしい音声もバッチリ再現してくれているのだ。ほかにもゲーム中の演出として、パイロット間での通信シーンなども入ったりするぞ。これならファンも大満足だね。



▶それぞれの技を繰り出すときには、“お約束”のかけ声が聞けちゃうのだ。

ボスキャラもカッコイイ!

マイキャラのロボットばかりが目立ってしまうけれど、それらをとり巻くキャラクターのデザインも負けてはいないぞ。一部のボスキャラや味方母艦のデザインは、ゲッターロボＧ等でおなじみの石川賢氏が担当している。それぞれがゲーム中ではド派手な動きを見せてくれるぞ。凝りに凝ったデザインの数々が、最大限にゲームの中で生かされているのだ。



▶ゲームの雰囲気にマッチした迫力のオリジナルキャラが続々と現れるぞ。

東京SHADOW

東京ゲームショウ出展ソフト

いよいよ発売間近の期待のホラーAVG。SFXをたっぷり使用した実写ムービーが恐怖感をかきたてる!

ジャンル	AVG	価格	¥8,800(3枚組)
メーカー	タイトー	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	8月予定		

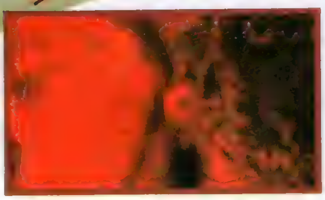


封印された悪夢が蘇る!

きらびやかな街の地下で密かに蠢（うごめ）く狂気

この物語は、主人公が恋人・京子とのデートに向かった後、何者かの陰謀によって殺されてしまう……という衝撃的な場面で幕を開ける。死んでしまった主人公（プレイヤー）は霊体となって、地下に連れ込まれてしまった京子を護り、そして導いていくのだ！

渋谷という実在の街を舞台にした「東京SHADOW」は、平凡な日常の裏側に潜む恐怖を描いたホラーAVGだ。原作者・西谷史氏の深みあるストーリーと、実写取り込みやCG合成による超リアルな演出が、プレイヤーを闇の世界へと誘ってくれるぞ。しかも、マルチシナリオなため、ストーリーの展開はプレイヤー次第だ。キミは渋谷の地底に広がる巨大迷宮の謎を暴き、愛する京子を無事に救い出すことができるか？



▶すでに顔面が朽ち果て、見るもおぞましいゾンビ。こんな映像がたくさん登場するのだから、もうそれだけで背筋が寒くなる……。



▲「庚申像」と呼ばれる石像は物語のキーポイント。魔物"メギド"を地下に封じ込めるため、渋谷のあちこちに点在しているというこの石像は、何かと主人公の助けとなってくれるぞ。



京子を救え！

3タイプの画面で進行

基本的には実写取り込み画面で進行していくが、途中で発生するイベントに応じて、他の2つの画面に切り替わることになる。

取り込みビジュアル画面

実写画面はプレイヤーの視点で進む。この画面上に選択肢が表示され、シナリオが分岐していくのだ。随所に動画も盛り込んであるぞ。



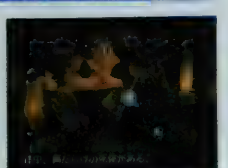
マップ移動画面

地上を移動するときに、この画面が表示される。矢印を操作して目的地へ進もう。イベントが起こった場合、自動的に実写画面に戻る。



カーソルフリー画面

画面中に何かある場合、虫メガネ形のアイコンが出現し、✚キーで自由に動かせるようになる。アイコンを使って隅々まで調べてみよう。



選択肢によってシナリオがどんどん変化!!

このゲームは、選択肢で話が分岐するマルチシナリオ。プレイヤーの選び方に応じてストーリー展開がガラリと変わってしまうのだ。もちろんエンディングも何十通りと用意されている。



⬆何気ない選択でも…

「ついて行く」場合

京子はライブハウス内で聞き込みを始め、主人公はしばらくそれを見守ることになる。しかし突然、妖しい目つきの客たちが主人公に……！



「外で待つ」場合

ライブハウスに入っていく京子を見送った後、主人公は京子の上司である刑事に呼び止められる。話を聞くうちに刑事の態度が豹変し……！



[ゲームオーバーになったら?]

選択ミスでゲームオーバーになってしまっても、メモリーカードにセーブしておけば直前のシーンから始めることができる。つまり、何度でも途中からやり直すことが可能なのだ。



▲そのプレイ中に見たシーンが表示され、どこからでも始められる。

なんと！

プレミアムCDもついた3枚組で発売される!!

「東京SHADOW」の本編はCD2枚組なのだが、おまけ編としてプレミアムCD1枚がつくのだ。このCDには、メインキャスト3人のインタビュームービーやメイキング映像などが収録されている。3枚セットで超お得！



果てしなく広がるバトルフィールド
業界初の3D空間シミュレーションが登場！ ★

オウバードフォース

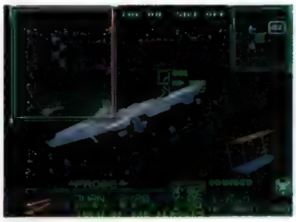
ジャンル	SLG
メーカー	バンダイ
発売日	10月予定
価格	¥6,800予定
対応周辺機器	未定

宇宙空間に展開する艦隊戦！

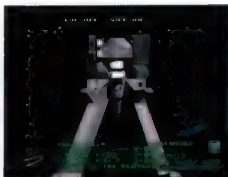
宇宙を舞台にしたSF色の濃いSLGが登場するぞ。ステージの最初に指示を受けたら、敵を倒しつつ、いくつもの任務を果たして、滅亡した王国を復興させるのが目的。このゲームのウリは何といっても３Dフィールド上での戦闘だ。平面に加えて上下の要素も取り入れられた戦闘シーンでは、これまでのＳＦモノを超えたド迫力の臨場感が味わえるのだ。ほかにも気に入ったキャラクターをエースパイロットに育て上げるといった育成要素もあるので、遊びごたえは十分だぞ。



▲各ミッションが始まる前には、オペレータが詳しい状況と勝利条件を説明してくれる。



▲戦闘画面では３Dエリアマップと座標マップが表示される。敵の位置を把握しておかないと、あっという間にハチの巣に…。



◀このポリゴンキャラクターがなめらかに動く！ 装備によって外見も変化するぞ。



▶ミッション最初の編成画面。ここで決定した人員と装備は途中変更不可だ。

あの男が帰ってくる！ シリーズ第５弾が登場 ★

探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～

ジャンル	AVG
メーカー	データイースト
発売日	11月中旬予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

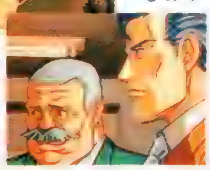
今度の神宮寺はひと味違う･･･



▲これは駅のコインロッカー付近を調査中の１場面だ。この〝尾行システム〟は状況によって犯人を追跡したり車を運転したりと捜査に直結した行動がとれるぞ。探偵という職業は足で稼ぐものなのだ。

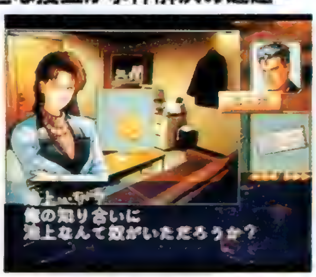


◀ミニゲームの１つ〝ダーツ〟。どのような効果があるのかは謎だ…。



▶ゲーム中の至るところで、このようなムービーシーンが挿入される。

地道な捜査が事件解決の近道…



▶捜査の基本となる聞き込み。全てのコマンドを試して手がかりを逃すな。

このゲームは実に６年ぶりという異例の復活を遂げたＡＶＧなのだ。１作目から続く渋い世界観を引き継ぎながら、新しい要素も加わって、奥の深さは格段にパワーアップ。なかでもストーリー途中の分岐点で、主人公を変更することによって物語の視点が変わるという新システム、〝ザッピング〟には注目だ。主人公を変えて繰り返し遊ぶことで、どんどんと物語の深みにハマってしまうぞ。ミニ推理ストーリーもオマケについているという、おトクな１本だ。

おなじみ光栄が新たな三國志モノを発表！
ジャンルは、な、なんと対戦ACTなのだ!! ★

三國無双

ジャンル	対戦ACT
メーカー	光栄
発売日	今冬予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

英雄たちが繰り広げる熱いバトル！

光栄の最新作はおなじみ「三國志」。しかし！　なんとこれが対戦ACTとなって登場するのだ。〝関羽〟や〝曹操〟といった総勢10人以上の戦国武将たちが、剣や槍など愛用の武器を手に、豪快かつ華麗な技で激しい一騎打ちを繰り広げるぞ。「三國志」というシリーズから生まれた異色対戦ACT、今後の情報が気になる１本だ。



◀モーションキャプチャーの使用により、キャラの動きは超リアル。

SS版3Dボクシングの続編がPSで登場 ★

拳聖 THE KING of BOXING

ジャンル	SPG
メーカー	ビクターエンタテインメント
発売日	９月27日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（３ブロック）

めざすは史上最強のチャンピオン！

この「拳聖」は、モーションキャプチャーによってリアルな動きを再現したボクシングゲームだ。自分だけのオリジナルの選手を作り、チャンピオンに育て上げるのが当面の目的。しかしその後もチャンピオンの座を狙う多くの挑戦者たちを相手に、防衛戦を闘っていかなければならない。試合と育成、それぞれが熱い本格派SPGなのだ。



◀対戦相手はいずれも個性派の強者ばかり。視点切り替えも可能だ。

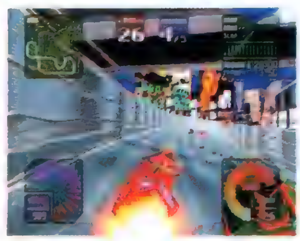
マッハを超える超高速のRCGがPSに登場！

Max Racer マックスレーサー

ジャンル	RCG
メーカー	ビーディ
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

高速マシンで３つのコースを制覇しよう

近未来を舞台にした超高速で展開されるＲＣＧ、それがこの「マックスレーサー」だ。自機となるマシンには弱と強の２つのブースターが用意されていて、これをどう使い分けるかがポイントになっている。また、このゲームはシールド制が採用されていて、壁や敵に激突してシールド残量が０になるとゲームオーバーになってしまうぞ。



◀とにかく壁に激突しないように注意して走ろう。

豊富なデータで伝説の名馬も数多く登場！ ★
２つのモードではまれる競馬RCG

ギャロップレーサー

ジャンル	SPG
メーカー	テクモ
発売日	９月27日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（２ブロック）

キミのたづなさばきがすべてを握る!!

資金で手に入れた馬を自分で操り、数々のレースを勝ち抜いていくという競馬ＲＣＧが登場するぞ。このゲームには稼いだ賞金で強い馬を手に入れてゆくモードの他に、好きな名馬を選んでレースを楽しむモードもあるのだ。レースは臨場感あふれるリアルタイムの３D表示だ。「逃げ馬」「差し馬」など各馬の脚質をつかんで芝を駆け抜けろ！



◀馬の動きも超リアル。「トウィンクルレース」もあるぞ。

★は「東京ゲームショウ'96」出展作品です。

首領蜂 ～ドンパチ～
Don Pachi

アーケードで人気を集めた、久々の超硬派なスコアアタック型STG!! 堂々のPS移植だ!!

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	SPS	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	10月10日		



細かいながらも的確で革新的なアイデア!!

画面写真を見てもらえればわかる通り、この「首領蜂」は気持ちいいくらいにオーソドックスな縦スクロールSTGだ。しかし、自機の性能やショット、ボム、得点システムなどの点を1つ1つ見ていくと、より熱いプレイが楽しめるように考え出された、革新的な数多くのアイデアが盛り込まれているのだ。今回は、その代表的なアイデアをまとめて紹介しよう。ちなみに実際の画面では、左の写真のようにモニターの左右に黒い帯が入る。これを出さないようにするために、モニターを縦においてプレイするモードがある。

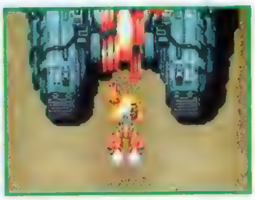


➡これが首領蜂なのかも……

◀これが首領蜂か!? ボーナスキャラとして登場するぞ。

3タイプの自機

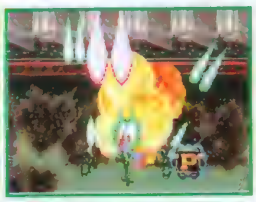
TYPE-A



猪突猛進型! 最速ながら攻撃は前方のみ

3機種中、速度は最速。攻撃は、ショットと同時にオプションが回転しながら前方にのみ弾を撃ち出す。

TYPE-B



自機の向きに合わせて攻撃方向が変わる

3機種中、速度は中間。攻撃は、自機の左右移動に合わせて、その方向にオプションが傾いて、弾を撃ち出す。

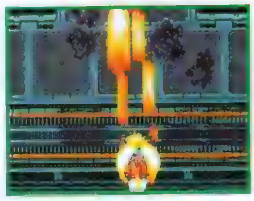
TYPE-C



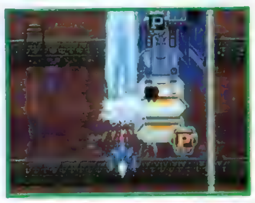
攻撃範囲の広さは初心者にも安心なのだが…

攻撃は、オプションから弾が扇状に広がりながら撃ち出される。最も広い範囲を攻撃できるのだが、速度は3機種中最低。

2タイプのショット



◀攻撃ボタンを普通に連射していれば、ショットも一発一発、自機とオプションから発射される。



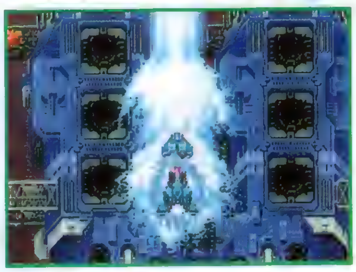
◀攻撃ボタンを押しっぱなしにすると、自機とオプションから一本の極太レーザーが発射される。



▲普通のショットの状態でボムを使うと、広範囲の敵に均等に少量のダメージを与える。

マルチボム

2種類のショットが存在するのと同じように、「首領蜂」ではボムの使い方も2種類ある。それはショットの状態に対応しており、ノーマル・ショットを撃っている状態では通常のスプレッドボム(上)になり、レーザー・ショットを撃っている状態では特殊なレーザーボンバー(左)になるのだ。ただしレーザーボンバーでは自機の速度が落ちる。



◀レーザーショットの状態でボムを使うとより太いレーザーが発射され、敵に大ダメージを与える。

ゲットポイント



40HIT?

◀0.5秒以内の間隔で敵を倒し続けると、得点がどんどん加算されていく。1機100点のザコでも10ヒットすれば550点も入ってくるのだ。狙え!!

アイテムは全部で5種類登場

アイテムは全部で5種類登場する。自機の性能を上げるパワーアイテムは、2個取るごとに1段階自機がパワーアップし(最大5段階)、ボンバーは、1個ずつストックされる。パワーもボンバーも、最大ストック数を越えて取った場合は得点として加算される。得点アイテムは☆型のボーナスと、蜂ボーナスの2種類が、ステージ中に隠されている。



◀自機の性能を一気に5段階目にまで上げるマックスパワーは、コンティニューしたときにのみ登場する。屈辱的だけど、ほしい……。

対戦かとっても楽しいジグソーパズルが登場

ジグソーアイランド ～Japan Graffiti

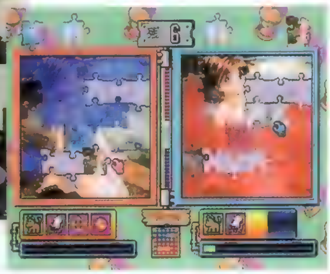
ジャンル	PZG
メーカー	日本一ソフトウェア
発売日	9月13日
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

みんなで楽しくプレイしよう!



▲ストーリーモードでは、主人公・飛鳥となって「ぱずる部」を設立するのが目的だ。

▼「サンドイッチ対戦」では、オセロのように相手のピースを挟んで、自分のピースにすることができるぞ。





▲ジグソーの絵柄は種類が豊富で、こんな可愛いものもある。

あの「ジグソーワールド」の続編にあたるジグソーパズルゲームがいよいよ登場する。選べるモードは5つと豊富で、特に2P対戦ができるモードでは、「スピード」と「サンドイッチ」という2種類のルールが用意されていたり、お助けアイテムが登場したりと燃えること間違いナシ！ さらに前作にもあったストーリーモードのほうも、楽しさ＆ボリュームともにアップしている。もちろんピースの数も自由に設定できるから、大人から子供まで遊べるぞ。

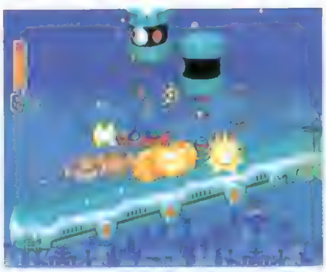
新システム満載のシリーズ最新作が登場少しスリムになったロックマンだ!?

ロックマン8

ジャンル	ACT
メーカー	カプコン
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

オリジナルロックマンとは？

「ロックマン」シリーズ最新作「8」が、ＰＳに登場するぞ！ 今回もまた、恒例のボスキャラデザイン募集によって生み出された個性豊かなボスキャラたちと、斬新な新システムが満載なのだ。中でも注目したいのは、キミだけのオリジナルロックマンを作ることができる、ニューパワーアップシステム。これはステージ内で探し出したネジをライト博士に渡してパワーパーツを作ってもらい、それを組み合わせるというもの。約20種類も用意される（予定）パワーパーツを組み合わせることによって、攻撃力重視、守備力重視など、様々なタイプのロックマンを作り出すことができるのだ。キミはどんなロックマンと戦っていくのかな？



▲スノーボードに乗って進むロックマン。頼もしい相棒、ロボット犬ラッシュも登場するぞ。



◀左下に現れたドクロは、分岐ルートへの入り口なのだ。



▶オープニングステージのボス。ロックマンの表情も豊かだ。



▶ロックボールを蹴って攻撃するロックマン。この色は？

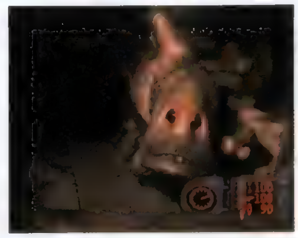
アマゾン号に巣くうエイリアンたちに立ち向かえ!

CREATURE SHOCK クリーチャーショック

ジャンル	3DSTG
メーカー	データイースト
発売日	8月23日
価格	¥6,800
対応周辺機器	なし

エイリアンの弱点を見抜いて攻撃しよう

この「クリーチャーショック」は、迫り来るエイリアンたちを倒していく３ＤムービーＳＴＧだ。エイリアンたちにはそれぞれ弱点があるので、照準を素早く的確に弱点に合わせて攻撃しよう。また防御シールドを張ることもできるので、攻撃を受けそうになったらすぐにシールドを使うのだ。果たしてキミは無事任務を遂行できるのか？



◀エイリアンは弱点以外を攻撃しても無駄なので注意しよう。

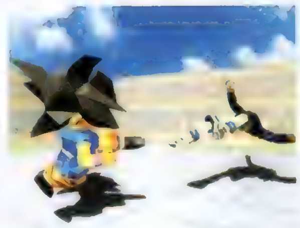
地球を守るために、悟空たちが再び立ち上がる

DRAGONBALL GT ドラゴンボールGT(仮)

ジャンル	3D格闘ACT
メーカー	バンダイ
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	未定

GTだけではなく、Z戦士たちも登場!

あの大人気ＴＶアニメ「ドラゴンボールＧＴ」が３Ｄ格闘ＡＣＴになってＰＳに登場するぞ。おなじみの悟空が、パンが、トランクスが、白熱のバトルを展開するのだ。また、キャラがポリゴンになったおかげで、カメラアングルも状況に応じてさまざまに変化し、ゲームを盛り上げてくれる。詳細は続報でお知らせするから、お楽しみに！



◀このゲームオリジナルのメテオ技も存在するらしいぞ。ワクワク。

NOW ON SALE

夏休みいよいよ本番、思いっきりゲームしよう

8月9日～8月29日

この号が発売されている間にリリースされるソフトをまとめて紹介しちゃうこのコーナー。それではさっそく８月９日発売のソフトからいってみよう。『マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96』『七つの秘館』『Fighting Illusion～K-1GRAND-PRIX』『闘神伝2 plus』『ストリートファイターＺＥＲＯ２』『CYBER SPEED』の６タイトルが登場。次に８月23日発売のソフトだ。『CREATURE SHOCK』『出世麻雀大接待』『提督の決断Ⅱ』『トーナメント・リーダー』『ポエド』『戦乱』『スタジオＰ』の７タイトルがリリースされるぞ。注目ソフトは、やはりカプコンの対戦格闘『ストリートファイターＺＥＲＯ２』だろう。さらに今回は発売はまだちょっと先の注目タイトルを紹介しよう。格闘ならタイトーの『サイキックフォース』やカプコンの『スターグラディエイター』、ギャルゲーなら、ＡＶＧ色の強い育成ＳＬＧ『ヒロインドリーム』、おなじみの麻雀ゲーム『アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited』、そのほかではナムコのテニスゲーム『スマッシュコート』などがある。今からしっかりとチェックしておこう。



◀新キャラも登場した「ストZERO2」。



▶ミニゲームがけっこう楽しい「スタジオP」。

総本数	13本
総購入価格	78,400円

NEXT WAVE

ネクストウェイヴ？

ギャル&メカが活躍するSLGがテーマ！ メカフェチもギャルゲーファンも大満足

今号のピックアップ

『CRW』(アクレイムジャパン)

今回のテーマはギャルとメカが満載のSLG！　というわけで、個性的な3人の女性キャラが登場するリアルタイムSLGの本格派、『CRW』をピックアップだ!!

■アクレイムジャパン　■8月30日発売　■¥5,800

満載 メカと爆発とのリアルタイム

こと戦闘の臨場感と緊迫感という点においては、他の追随を許さない『CRW』。それはひとえに、戦闘開始時には敵ユニットがすべてブラインドされているなどの、緊迫感をあおる要素をふんだんにゲームに取り入れているからなのだ。ここでは戦闘の流れを説明しつつ、このリアルタイムバトルの緊迫感と奥深い戦略性に迫るぞ。

ゲームの流れが一目でわかる簡単チャート

ミッションの説明
↓
出撃準備（ポイントの振り分け／武器の選択）
↓
戦闘開始
↓
CRWの戦術（移動　攻撃／間接攻撃など） ／ 敵の戦術
↓
隊長機がやられた → GAME OVER
↓
ミッションクリア

味方も攻撃できる!?

戦闘中は、なんと味方を攻撃することも可能。味方が隊長機を倒しても終わりなので要注意。



プロセス1 ミッションの説明

戦闘に入る前には、ミッションの細かい説明とクリア条件が表示される。ミッションによってクリア条件は微妙に異なるので、出撃の前にしっかりチェックしておく必要があるのだ。例えば、特定のターゲットを倒す任務の場合、その特徴を覚えておかないと戦闘で苦労するぞ。



▲ミッションの説明は準備画面でいつでも見れる。

プロセス2 ボーナスポイントの振り分け

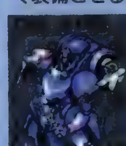
そのミッションに出撃していて、クリア時に生き残っていたキャラにのみ、ボーナスポイントが与えられる。平均的な能力のキャラを作るより、特徴をつけるように割り振る方がいいぞ。

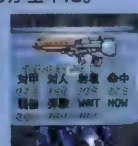


▲各キャラのステータスはこのポイントでしか成長させられないのだ。

プロセス3 アサルトスーツと武器の選択

出撃前には、キャラクターごとに搭乗するアサルトスーツと装備の変更を行える。次の任務と、武器に設定されている対人、対甲の攻撃力を照らし合わせて、任務に最適な武器を選択するようにしよう。悩むようなら、対人、対甲用の武器をバランス良く装備させるのが基本だ。

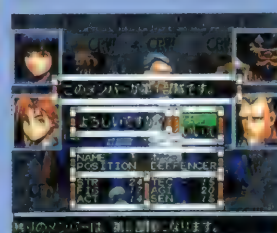




▲それぞれのキャラは自分の能力に適した機体に乗っているが、成長のさせかた次第では乗り換えてもいい。

プロセス4 出撃メンバーの決定！

出撃できる人数もミッションによって異なるので、全員が出られないミッションでは出撃メンバーを選ばなくてはならない。ボーナスポイントのことを考えて、すべての任務に出撃する1軍と、ひかえの2軍を決めよう。



▲すべてのキャラをバランス良く育ててもいいが、1軍を作ると後が楽。



プロセス5

戦闘はリアルタイム形式！迅速な判断と行動がものをいう！

すべての準備が整ったら、いよいよ戦闘に突入だ。ミッションの最初にはＣＲＷのメンバーたちによる会話シーンが挿入され、スタート時の状況がプレイヤーにも明確に伝わるようになっている。その情報をもとに、序盤の作戦をどう展開するか考えよう。また、戦闘はリアルタイムで進行するので、ボーッとしていると敵にどんどんつけ込まれる。こちらも迅速に行動を開始するのだ。

CRWの行動

味方のユニットが戦闘時に取れる行動は、大別して「移動」「攻撃」「特殊攻撃（能力）」の３つに分けられる。戦闘では常に現状を把握しつつ、それぞれのユニットが状況に応じた的確な行動をとることが重要になるぞ。最初はまず、敵の正確な位置と数を知るのが急務だろう。



美女（美少女ふくむ）がSLGナノだ！

敵側の行動



敵のユニットには、姿が見えないのをいいことにガンガン攻めてくるタイプと、索敵で発見されるか、味方が近寄らないかぎり動こうとしないタイプの２通りがある。基本的に相手はＨＰの減った味方から集中攻撃で撃破しようとするので、大ダメージを受けたユニットは早々に戦線を離脱させるようにしよう。少しずつ前進しながら周囲の敵を各個撃破していくのが基本だ。



勝利条件を満たしたら

プロセス6

ミッションクリア

そんなこんなで任務を達成したら、コンプリート画面が表示され、ミッションクリアとなる。１人も撃破されることなくクリアしていきたい。



◀コンプリート画面ではクリアタイムが表示される。

美女＆メカＳＬＧの話題作『はるかぜ戦隊Ｖフォース』

「ＣＲＷ」と並び、美女＆メカが登場するＳＬＧとして注目されている『はるかぜ戦隊Ｖフォース』。ＳＬＧとしての奥深さより、アニメを駆使した物語性の濃さに重点をおいた作りになっている。

美少女３姉妹が大活躍!!



▲地球人を凌駕した能力を持つ、炎華月、美月、雪月の３姉妹が最新鋭戦闘機「レグルス」に乗って戦う！

電撃RANKING STATION

ランキングステーション

6月24日～7月7日

今回は、前評判、読者人気ともに、上位は定番ソフトが占めるという安定したランキングとなった。強いタイトルはホント強いよなぁ。

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名	下段:メーカー名/ジャンル/ポイント
1	—	ハイパーオリンピック　イン　アトランタ	コナミ/SPG/46982
2	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK/対戦ACT/32445
3	3	バイオハザード	カプコン/AVG/19748
4	2	ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ/ETC/17213
5	—	卒業～クロスワールド～	ハーティロビン/AVG/14143
6	5	鉄拳2	ナムコ/対戦ACT/12327
7	—	Total NBA'96	SCEI/SPG/10745
8	4	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ/ACT/9365
9	1	KING'S FIELDⅢ	フロム・ソフトウェア/RPG/8163
10	—	SDガンダム　OVER GALAXIAN	バンダイ/STG/7115
11	8	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	GENKI/RCG/6202
12	9	チョロQ	タカラ/RCG/5406
13	6	新フォーチュン・クエスト　食卓の騎士たち	メディアワークス/TBL/4712
14	—	ストリートファイターZERO	カプコン/対戦ACT/4107
15	10	ESPN Street Games	SCEI/SPG/3580
16	15	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ/SLG/3120
17	7	NBA　LIVE'96	EAV/SPG/2719
18	20	リッジレーサー レボリューション	ナムコ/RCG/2370
19	16	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ/STG/2066
20	—	雨月奇譚	トンキンハウス/AVG/1801

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名	下段:メーカー名/ジャンル/ポイント
1	1	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア/RPG/6092
2	—	新スーパーロボット大戦	バンプレスト/S・RPG/5556
3	3	NOëL(ノエル)	パイオニアLDC/ETC/4385
4	2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ/PZG/3999
5	5	ストリートファイターZERO2	カプコン/対戦ACT/3647
6	—	同級生2	バンプレスト/AVG/3326
7	—	エターナルメロディ	メディアワークス/SLG/3033
8	6	アークザラッドⅡ	SCE/RPG/2786
9	10	TOBAL　No.1	スクウェア/対戦ACT/2523
10	16	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	SNK/対戦ACT/2301
11	7	天地無用!登校無用	エクシング・エンタテイメント/AVG/2099
12	9	バイオハザード2	カプコン/AVG/1914
13	4	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイ ビジュアル/STG/1745
14	8	女神異聞録ペルソナ	アトラス/RPG/1592
15	13	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパンエンターテイメント/SLG/1452
16	11	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SCE/SLG/1324
17	15	刻命館	テクモ/SLG/1208
18	14	ワイルド アームズ	SCE/RPG/1101
19	—	ドラゴンナイト4	バンプレスト/AVG/1004
20	—	はるかぜ戦隊Vフォース	ピング/SLG/916

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名	下段:メーカー名/ジャンル/ポイント
1	1	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ/SLG/4581
2	2	鉄拳2	ナムコ/対戦ACT/4522
3	3	バイオハザード	カプコン/AVG/3715
4	4	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト/SLG/3667
5	9	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス/SLG/3197
6	5	幻想水滸伝	コナミ/RPG/3156
7	10	リッジレーサー　レボリューション	ナムコ/RCG/2802
8	7	ストリートファイターZERO	カプコン/対戦ACT/2471
9	12	アークザラッド	SCE/S・RPG/2178
10	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK/対戦ACT/1921
11	15	メルティランサー　銀河少女警察2086	イマジニア/SLG/1694
12	6	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～	コナミ/ETC/1494
13	8	ポリスノーツ	コナミ/AVG/1317
14	14	あすか120%スペシャルBURNING Fest.	ファミリーソフト/対戦ACT/1161
15	18	Jumping Flash!2　アロハ男爵大弱りの巻	SCE/ACT/1024
16	16	リッジレーサー	ナムコ/RCG/903
17	13	エースコンバット	ナムコ/STG/796
18	—	KING'S　FIELDⅢ	フロム・ソフトウェア/RPG/786
19	—	闘神伝2	タカラ/対戦ACT/776
20	—	ポポロクロイス物語	SCE/RPG/768

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	2	テイルズ・オブ・ファンタジア	11	17	オウガバトルシリーズ
2	4	スレイヤーズ	12	6	同級生シリーズ
3	1	ドラゴンクエストシリーズ	13	9	女神転生シリーズ
4	3	新世紀エヴァンゲリオン	14	11	スーパーロボット大戦シリーズ
5	5	魔装機神	15	12	ダンジョンズ&ドラゴンズ2
6	7	ファイアーエムブレムシリーズ	16	13	ヴァンパイアハンター
7	—	ロマンシング　サ・ガシリーズ	17	10	天外魔境シリーズ
8	8	レイブレーサー	18	—	下級生
9	—	無人島物語シリーズ	19	—	スーパーリアル麻雀シリーズ
10	15	ラングリッサーシリーズ	20	—	聖剣伝説シリーズ

ランキング・チェック!!

「PSは、実はSPGが強い!」この事実をまた強烈に印象づけるタイトルが、今回の売り上げ第1位に輝いた。『ハイパー　オリンピック　イン　アトランタ』、あの名作SPGの最新作が、32ビットの力を得て見事に復活したのだ。人気の対戦格闘タイトルを押さえての第1位は立派である。その健闘には、素直に拍手を贈りたい気持ちがする。ただし、豊作と思われた6月28日発売タイトルが、今イチ伸び悩んだのは意外だった。1位2位を除くと、ベスト10内には2タイトルしか入っていない。これを単純に、「意外に伸び悩んだ」で終わらせるワケにはいかないだろう。いわゆる定番ジャンルが健闘していることを見ると、この夏、PSは多くの新規ユーザーを獲得したとみるのが正しいのではないだろうか。その理由は、もちろん前評判第1位に君臨し続けるタイトルが控えていることだ。他ハードとのシェア獲得競争など、様々な意味で年末商戦が楽しみだ。

他のチャートには、特に目立った動きはない。唯一、前々号で大量発表されたバンプレストの新タイトルが大挙してランキング上位に食い込んだことだけが、目を引く結果となった。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。

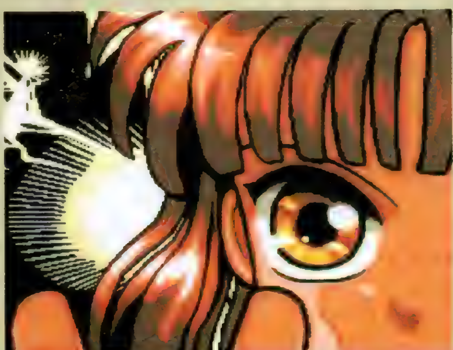
PS移植化計画 Ver.2.0

今回は『魔導物語』の移植化計画。そう、あの『ぷよぷよ』のアルルちゃんが主人公のRPGです。やっぱりギャルは重要ですからねぇ。うんうん、ほほう。

『魔導物語』をPSに移植してばよえ～ん4連発(意味不明)

みなさんアルル・ナジャって知ってます？「あぁ、『ぷよぷよ』の女の子でしょ」……ピンポーン！　大正解！　では、アルルのデビュー作は？「えっ『ぷよぷよ』じゃないの」……ブー、正解は『魔導物語』でしたぁ。めでたしめでたし。…って終わっちゃダメです。今回は『魔導物語』の移植化計画なのです。もはや、知ってる人には超有名なこのゲーム。でもまあ、知らない人もいるワケですし、今回、移植化希望しようかなぁと。なんてったって、記念すべきアルルのデビュー作ですし……って、一番最初は名前ありませんでしたけどね。まぁいいじゃないですか。

ちなみに今回、このコーナーで使用させてもらっている写真は、ＳＦＣの『はなまる大幼稚園児』と『ぷよぷよ通』からのものです。



▲写真は『ぷよぷよ通』のアルル。ちなみにアルルは作品によって容姿が変わっています。年齢が違うから当たり前ですけど。

今回紹介の『魔導』が遊べるメディア……『1－2－3』：パソコン、ゲームギア『A・R・S』：パソコン『ぷよぷよ通』…SFC、メガドライブ『はなまる大幼稚園児』：SFC『魔導四五六』：パソコン『道草異聞録』：パソコン『大魔導戦略物語』：パソコン

おいでまし！　『魔導物語』WORLDへ♥

一番最初に『魔導物語』が発売されたハードは、MSX２というパソコン。しかし、このときは単体の発売ではなく、『ディスクステーション』というコンパイル発売のミニゲームや、話題の新作が少し遊べるというソフトに入っていました。ま、PSでいうと『デモデモPS』の中に入っているミニゲームだった、ってトコでしょうか（現在の『DS』はCD－ROMムックという形態です)。つまりミニゲームとして『魔導物語』はデビューを飾ったワケですね。でもミニゲームとはいえ、後の作品にも受け継がれるサンプリングボイスとファジーパラメータシステムはすでに搭載。余談ですが、このミニゲームが『エピソード２』の原型となってます。

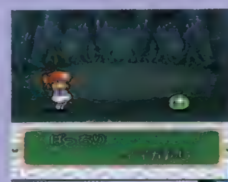
さて、話は変わりまして、その外伝的ストーリーの多さが魅力の１つとなっている『魔導物語』。



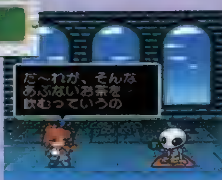
◀『ぷよぷよ』の個性的なキャラクターの原点は、すべて『魔導』からなのです。そう考えてると、感慨深いものがありますよね。



▶『はなまる大幼稚園児』は、他の『魔導』とは違う視点でゲームが展開していきます。ちなみにこれは移動中の画面です。



◀こちらは『はなまる大幼稚園児』の戦闘シーン。真横からの視点というのは、このシリーズだと、かえって特異に見えます。



▶『ぷよぷよ通』のゲーム中のデモシーン。キャラの性格は、『魔導』から受け継いでいるもの。だから、しっかりした設定なのですね。

主なものを挙げると……本編である『1－2－3』と、外伝的ストーリーの『A・R・S』『はなまる大幼稚園児』、『道草異聞録』。そして、ちと違うかもしれませんが『ぷよぷよ』も外伝的ストーリーと言えば、これもそうかもしれませんね。そしてこのほかにも、スゴロク(『魔導四五六』)や、はてはウォーSLG(『大魔導戦略物語』)まで、その活躍の場は広がっています。いやはやスゴいもんですね。

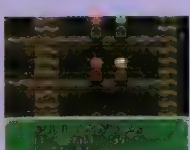
そして、今やすっかり発売元コンパイルさんの顔となった感のある『魔導』ファミリーは、パソコン用の環境ソフトや、はては『ぷよまん』という『ぷよぷよ』の『ぷよ』を模したまんじゅうまでにもなってます。まさにパソコンからまんじゅうまでおさえる、マルチメディアな展開と言えましょう(笑)。日本国中探しても、グッズにまんじゅうがあるゲームなんてこれくらいのもんですし。

もしもPSになったら…？

PSで『魔導物語』が発売されるとしたら、どのようなゲームになるのでしょうか？　さー、みんなで考えよう！　ヘイッ！

シナリオ

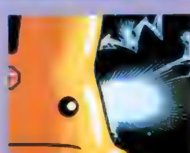
数々の外伝的ストーリー（パラレルワールドといってよい？）がある『魔導物語』。この核となるエピソードは、ご存知の通り『1－2－3』です。ですから数ある作品の中で、どの作品をPSに移植したい？　と問われれば、普通の人は『1－2－3』と答えるハズ。しかし、このゲームは、外伝をプレイしてなくても違和感なく入りこめます。というワケで、ここで提案です！　PSでは本編、外伝をまとめて１本にするってのは？　もちろんアルルの年齢順でプレイできるとかして、新規ユーザーも入りやすいような環境を整えてほしいですね。やっぱ。



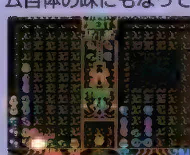
◀『はなまる大幼稚園児』は、アルルが４歳のときのストーリーです。

システムまわり

喋り、歌い、そして叫ぶ(笑)サンプリングボイスや、「すこし」「ほどほど」といったあいまいな状況表示のみのファジーパラメータシステム。ここは１つ、ボイスはPSの大容量を生かして、かわいいボイスをたくさん増やしてほしいです。やはりCD－ROMという大容量メディアですし、ここはドバーッと増やしてくれないと。また後者のシステムは、口の悪い人に言わせると不親切なシステムらしいですが、このシステムのおかげで一種独特のリアル感がゲームに現れていると言えます。さらに、ゲーム自体の味にもなっていると言えるでしょう。ですから、なんと言われようとこのシステムは生かしてほしいところです。



▲カーバンクルはゲームによって、システムにも(笑)。



◀『ぷよぷよ通』でもおなじみの、あの声はほしいですね。

そして移植の可能性は？

はてさて、『魔導物語』がPSで発売される可能性はあるのでしょうか？　コンパイルさんにお話をうかがいました。

「読者のみなさんの希望が高ければ、ぜひともやりたいですね」（コンパイル広報担当）

おおっ、そうですかっ！　こうなったら全国のファンのみなさま、今回のこのコーナーを機会に『魔導』の移植を強く推進しようではありませんか！　そのためには、まずハガキです。１人がまとめて何枚も書くのではなく、移植を希望する１人１人が心を込めて書いた１枚のハガキ……こういうハガキがたくさん集まれば、コンパイルさんはきっとやってくれることでしょう。最近では『『ぷよぷよ』全機種制覇！』や、ウインドウズ対応『ぷよぷよ』も発売して勢いがありますし、ユーザーの希望には必ずや応えてくれるハズ！　そりゃもう。



▶『魔導』シリーズが、PSで遊べるようになったらいいんですけどねぇ。

ハガキをください

ちいっす。移植化担当です。学生さんは夏休み真っ盛り、そして社会人の方もお盆休みに入る今日この頃。みなさんは、どうお過ごしでしょうか？　私は、ずーっと編集部にいます。いやぁ、編集部はすずしくていいなぁ。ハッハッハ(泣)。どうです？　こんなかわいそうな担当をあわれと思うなら移植希望ハガキをくださりません？　休みで時間も少しはあるでしょう？　お願いですからハガキをください。いや、もう助けると思って！　ね？　※移植希望イラストはP．112からの４色奴隷をご覧くださいまし。

CESA PRESENTS
TOKYO GAME SHOW 1996

東京ゲーム

ついに開催まで２週間を切った「東京ゲームショウ'96」。今回は、このビッグイベントを200%楽しむための攻略法をキミに伝授するぞ。出展ソフトから各種イベントなど、すべての情報をじっくり読んで、いざ"ビッグサイト"へ!!



この夏最大のゲームイベントはこれで完璧!

1 前売券がおトク!

前売券と当日券とでは、絶対に前売券の方がおトク。なぜなら前売券があれば「ゲームのお宝物」が当たるという抽選会に参加できちゃうからだ。まだ買っていないキミは、すぐに買いに行こう。

※価格は税込み	一般(中学生以上)	小学生
前売券	¥800	¥400
当日券	¥1,000	¥500

◎前売券は、チケットセゾンなど各種プレイガイドの他、ファミリーマートなどでも発売中。

2 アクセス方法は5種類!

1 都営バス
●東京八重洲口［東16系統］より…約35分　●門前仲町［海01系統］より…約35分　●新木場駅［海02系統］より…約15分　※いずれも東京ビッグサイト下車

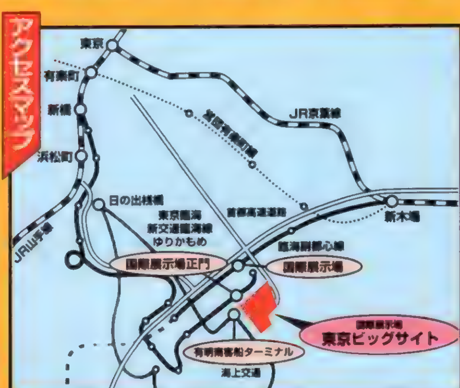
2 臨海副都心線（¥230）
新木場駅（ＪＲ、営団地下鉄）より…約６分、国際展示場駅下車(徒歩10分)

3 水上バス（¥350）
日の出桟橋（ＪＲ浜松町駅南口）より…約25分、有明南船客ターミナル下船

4 東京臨海新交通ゆりかもめ（¥360）
新橋駅（ＪＲ、営団、都営地下鉄）より…約20分、国際展示場正門駅前

5 道路交通
首都高速道路より…台場・有明・13号出口から約５分

アクセスマップ



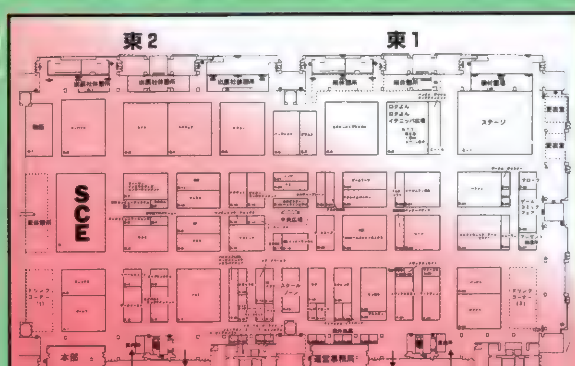
※当日、"ゆりかもめ"は混雑が予想されるので、他の交通手段を使おう。

東京ゲームショウ'96

■開催日:８月22日(木)、23日(金)、24日(土)
■場所:国際展示場「東京ビッグサイト」
■開場:午前９時30分(閉場:午後６時)
■主催:CESA[セサ]
(コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会)
お問い合わせ…TEL.03-3246-6053(イベント事務局)

TGSを知ろう! 会場の"PS度"をチェックしよう!

出展メーカー全86社のうち、なんと今回は50を超えるメーカーが、PSソフトを展示するぞ。会場の約３分の２以上が、PSの情報でうめつくされるというワケだ。右図がその会場マップで、"PS度"の高さを色で表したものだ。どうやらPSファンは［東２］側の入口("本部"横)から入場するのがベストなようだぞ。ここで簡単に会場順路をシミュレートしてみよう。まず［東２］ホールの入口を入り、そのまままっすぐ行くと、左側に「SCE」のブースがドーンと見えてくるぞ。その先の角を右に曲がると、左に「コナミ」「スクウェア」「カプコン」「バンプレスト」がズラ〜ッと並んでいるのだ。真っ先に「ナムコ」からチェックしたいという人は、［東２］の入口を入ったらすぐ右へ行こう。「アートディンク」や「バンダイ」のファンの人は、［東１］ホール入口から入ればすぐだぞ。少しは会場内の様子がイメージできたかな？　当日はわかりやすいガイドマップが配布されるぞ。そちらをよく参照して、どのブースから見ていくか、楽しく悩もう。



●会場のPS度…　とても高い　高い　ゼロ

TGS この情報が気になる!! 数多くのメーカーがゲーム大会を行うぞ!

出展メーカーのほとんどが、自社のゲームを使用した対戦大会などを企画しているぞ。それらのいくつかを挙げてみよう。●アスミック「バーチャルプロレスリング」対戦大会　●タイトー「サイキックフォース」対戦大会　●テクモ「ギャロップレーサー」レース大会……などなど、他にもいろいろ開催されるぞ。

ショウ'96大攻略!



3 とことん楽しめる!

その1 ゲームで遊ぶ!

急いで次のページへ!

その2 ステージイベントに参加する!!

今回の「ショウ」の話題の１つとなっているのがこのステージイベント。出展作やメーカーに関することが出題されるカルトクイズをはじめ、ゲームオリジナルグッズや声優関連グッズをファンが競り落としてゆくというチャリティオークションなど、参加型イベントが超熱いのだ。さらに声優ライブやゲームミュージックバンドのライブなど、ファン絶対必見のステージもあるぞ。とにかく楽しいイベントが盛りだくさんなのだ。

ステージイベントタイムテーブル（予定）

8月22日(木)

10:00 インフォメーションプログラム
11:00 参加型イベント［出演：ジョーダンズ］
●オリジナルゲームイベント
●カルトクイズ予告
12:30 ゲームミュージック　バンドステージ
●コナミステージ
●コンパイルステージ
15:00 人気アニメ声優ライブステージ
［出演：石川英郎、丹下桜、他］
16:00 MELODYミニライブ［出演：MELODY］
17:00 参加型イベント
●カルトクイズ　●チャリティーオークション

8月23日(金)

10:00 インフォメーションプログラム
11:00 参加型イベント［出演：つまみ枝豆］
●オリジナルゲームイベント
●カルトクイズ予告
13:00 文化放送番組公開生放送
「吉田照美のやる気MAN MAN」
●会場内突撃レポート
●やるＭＡＮ流コスプレバトル
［出演：吉田照美、小俣雅子］
17:00 参加型イベント
●カルトクイズ［出演：MELODY］
●チャリティーオークション

8月24日(土)

10:00 インフォメーションプログラム
11:00 参加型イベント［出演：つまみ枝豆］
●オリジナルゲームイベント
●カルトクイズ予告
12:00 MELODYミニライブ［出演：MELODY］
13:00 文化放送番組公開録音
「広井王子のマルチ天国」
●一般公募〝火星ガール〟BEST10のお披露目
［出演：広井王子、千葉繁、横山智佐］
14:30 コスプレ1000人パレード&会場審査
15:00 参加型イベント　●オリジナルゲーム
●TGSコスプレ優秀作ファイナル発表！
●声優ゲストミニライブ
［出演：草地章江、三重野瞳）
16:30 フィナーレ　●チャリティーオークション

TGSを知ろう! ところで〝CESA〟ってナニ?

「東京ゲームショウ」を主催する〝CESA(セサ)〟とは、ゲーム業界の発展を目的に、各メーカーの協力によって設立されたソフトメーカー団体なのだ。今後は各メーカーが互いに協力しあい、より一層、ゲームシーンを楽しいものにしてくれるだろう。これからの展開に期待していよう。

COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION

その3 ためになるカンファレンスを聴く!!

将来、「絶対にゲーム関係の仕事がしたい！」というキミにとって、すっごくためになる特別講座〝ヤングカンファレンス〟が開催されるぞ。各有名ソフトメーカーの社長さんや、超人気ゲームデザイナーなど、ゲスト講師陣が驚くほど豪華！　ぜひ参加して、未来の参考にしよう。
◎お問い合わせ…TEL.03-5443-2798（カンファレンス事務局）

前売券（1プログラム）	当日券（1プログラム）
¥2,000（税込み）	¥2,300（税込み）

ヤングカンファレンス開催概要

日付	時間	プログラム
8月22日	13:00〜14:30	プログラムA:ジャパニーズドリームを語ろう!① ○いまや一大産業として確立したゲーム業界。その先駆者たちが、現在の事業成功に至るまでの体験談を熱く語る!! ○出演：福嶋康博氏、横山俊朗氏、襟川恵子氏、仁井谷正充氏
8月22日	15:00〜17:00	プログラムB:ゲーム会社若手社員100名アンケートショー ○ソフトメーカー各社の若手社員100名が、ゲーム業界の実態に関する様々な質問にその場で答えるアンケートショーだ。 ○出演：ソフトメーカー勤務の若手社員100名
8月23日	13:00〜14:30	プログラムC:ジャパニーズドリームを語ろう!② ○ゲーム業界にその名を知られる有名ソフトメーカーの挫折と栄光のすべてが今、語られる！　サクセスストーリー第２弾。 ○出演：東喜三郎氏、宮路洋一氏、浜垣博志氏、原野直也氏
8月23日	15:00〜17:00	プログラムD:ゲーム進化論'96…ヒットゲームづくりの秘密 ○ヒットゲームクリエイターが一同に会し、ヒットゲームづくりの秘密やゲーム製作手法などを、大いに語ってくれるのだ。 ○出演：岡本吉起氏、小島秀夫氏、鈴木裕氏、堀井雄二氏、他

TGS この情報が気になる!!

あの〝藤崎詩織〟がCDソロデビュー!?

「ときめきメモリアル」で大人気の藤崎詩織が、この秋、ソロシンガーとしてデビューすることが決定!!　期待のファーストシングルはリリースに向け、制作中とのこと。「え？　それって一体どうゆうこと？」って誰でも思うよね。詳しいことが知りたかったら、当日はコナミブースから目を離しちゃダメだぞ!!

注目タイトルが多数出展!

とにかく、今回のＰＳソフト出展ラインナップには、ただただ驚かされるばかり。すでに発売済みのものから、年末以降発売のものまで、実に160本を超えるタイトルが一挙に展示され、さらにその約８割が体験プレイ可能だというのだ。なかでもとくに注目度の高いタイトルをここに挙げてみたので、じっくりチェックしてみてくれ。また、当日はじめて発表される、そんなタイトルもどうやらありそうだぞ。そちらの方も、期待して待っていよう。



闘魂烈伝2

タッグマッチのモードでは、さまざまな合体攻撃が可能なのだ。(トミー)

SPG

注目はＳＣＥブースだ。アメリカの４大スポーツのゲームを一挙に展示してくるほか、『TOTAL NBA'96』の〝3 on 3〟大会も開かれるぞ。トミーの『闘魂烈伝２』も見逃すな。



スターグラディエイター

いよいよアーケードから移植される３Ｄ対戦ＡＣＴ。もちろん体験プレイ可能だぞ。(カプコン)



サイキックフォース

超能力者たちが熱いバトルを繰り広げる３Ｄ対戦ＡＣＴ。移植度はきわめて高いぞ。(タイトー)



女神異聞録ペルソナ

生まれ変わった「女神転生」シリーズ最新作。その魅力をキミの目で確かめろ！　(アトラス)

RPG

今回、もっとも粒ぞろいなジャンルがＲＰＧだ。下の４タイトルの他にも、『ワイルド アームズ』『アルナムの翼』『伝説のオウガバトル』などなど、挙げればキリがないほど。しかしなんと言っても、最大の注目は『ファイナルファンタジーⅦ』。ファンのみならず業界関係者も、この超大作の動向をかたずを飲んで見守っているのだ。

注目のＲＰＧタイトル

ファイナルファンタジーⅦ
新スーパーロボット大戦
女神異聞録ペルソナ
アーク ザ ラッドⅡ



ファイナルファンタジーⅦ

言わずと知れた今世紀最強の超大作ＲＰＧ。体験版は、すでに大絶賛されている。(スクウェア)

対戦ACT

注目のタイトルが揃った。『ストリートファイターＺＥＲＯ２』や『サムライスピリッツ－斬紅郎無双剣－』などは、いずれもレベルの高い移植が期待されている超人気タイトル。他にも『サイキックフォース』や『スターグラディエイター』など、アーケードからの移植作の展示が目立つ。

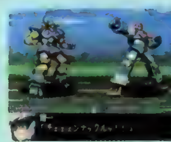
注目の対戦ＡＣＴタイトル

サイキックフォース
スターグラディエイター
サムライスピリッツ－斬紅郎無双剣－
るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～維新激闘編～
ストリートファイターZERO2



アークザラッドⅡ

超人気ＲＰＧの続編がついに登場する。前作のキャラも、そろって登場してくるぞ。　(ＳＣＥ)



新スーパーロボット大戦

すべての要素が究極の進化を遂げた最新作。各ロボットのリアルサイズ化も話題。(バンプレスト)

ギャルゲー

〝ギャルゲー〟もさまざまなジャンルから出展されるぞ。すでにアーケードで爆発的人気の『ときめき対戦ぱずるだま』は体験プレイが可能。実際にプレイして、その楽しさを確かめよう。『同級生麻雀』はプレイはできないものの、ムービーのビデオ上映など、何らかの形で出展される予定だ。要チェック!!

注目のギャルゲータイトル

ときめき対戦ぱずるだま
アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited
同級生麻雀
[illegible]



プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～

ついにＰＳで登場するシリーズ最新作。新しい〝娘〟の声は、野上ゆかなさんが担当。　(ＳＣＥ)



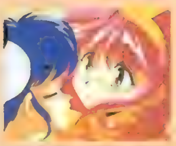
エターナルメロディ

ＲＰＧのようなファンタジックなストーリーが魅力の育成ＳＬＧなのだ。(メディアワークス)



ルパン三世カリオストロの城－再会－

あの名作『カリオストロ～』がＡＶＧになった。もちろんクラリスも登場するぞ。　(アスミック)



ありすインサイバーランド

ＡＶＧにＲＰＧの要素もミックスさせた話題のゲーム。なんと３Ｄ戦闘もあるのだ。(グラムス)

SLG

育成や恋愛モノに注目作が多く見られる。サンソフトブースでは、パソコンで大人気の恋愛ＳＬＧ『フォトジェニック』のＰＳ版移植発表が行われる。育成ＳＬＧファン超期待の『プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～』もプレイ可能だ。どんなグラフィックになっているのか、早く見たいよね。

注目のＳＬＧタイトル

プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～
エターナルメロディ
フォトジェニック
いまどきのバンパイア－BLOODY BRIDE－

AVG

注目は話題の〝ギャルベンチャー〟ゲーム『ありす イン サイバーランド』の出展。体験プレイが可能なうえ、３人の主演声優＆千葉麗子さんのイベントも予定しているとのこと（グラムス）。『ルパン三世～』も、ぜひチェックしておきたい。



ときめき対戦ぱずるだま

アーケード版からの変更点やＰＳ版だけのオプション部分などをチェックしよう。　(コナミ)



アイドル雀士スーチーパイⅡ

アーケード人気を受け、ついにＰＳへ。９月の発売を前に、ここでプレイしておこう。(ジャレコ)

TGS この情報が気になる!!

アッと驚く新作が出るかも知れない!?

本誌取材班が各メーカーの出展タイトルを独自に調査している際、実はナムコからなんとも意味深なコメントをもらったのだ。「アッと驚く新作の発表があるかも知れません」。うーん、気になる！　ひょっとしたらあのソフトの続編か!?　いや、もっと別の……????　とにかく、後はキミが自分の目で確かめるしかないのだ。

出展ソフト

これが7月末現在で判明している「東京ゲームショウ'96」出展ソフトの全ラインナップだ。表の〝PLAYABLE〟部分の○印は、体験プレイが可能であることを表しているぞ。プレイしてみたいソフトをすべてチェックして、イベント当日に備えておこう。ショウを10倍楽しむために、このリストをぜひ役立ててほしいぞ。(※出展タイトル&〝PLAYABLE〟は、変更になる可能性があります)

タイトル	メーカー	ジャンル	PLAYABLE
アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996	アートディンク	SLG	○
Carnage Heart (カルネージ・ハート)	アートディンク	SLG	○
シムシティ2000	アートディンク	育成SLG	○
伝説のオウガバトル	アートディンク	S・RPG	○
WORMS	アイマックス	ACT	○
イエローブリックロード	アクレイムジャパン	AVG	○
エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	STG	○
CRW~カウンターレボリューションウォー~	アクレイムジャパン	SLG	○
バーチャルプロレスリング	アスミック	SPG	○
ルパン三世 カリオストロの城ー再会ー	アスミック、東北新社	AVG	○
いまどきのバンパイア-BLOODY BRIDE-	アトラス	恋愛SLG	○
デジクロ	アトラス	PZG	○
峠MAX 最速ドリフトマスター	アトラス	RCG	○
女神異聞録ペルソナ	アトラス	RPG	○
City Bravo!	アルトロン	SLG	
Mighty Hits	アルトロン	STG	○
同級生麻雀	アローマ	TBL	
スターファイター3000	イマジニア	STG	○
FIST	イマジニア	対戦ACT	○
グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	ACT	○
THE DEEP ~失われた深海~	ヴァージンインタラクティブ	AVG	○
スポット(仮)	ヴァージンインタラクティブ	ACT	○
タイムコマンドー	ヴァージンインタラクティブ	ACT	○
DAKAR(ダカール)'97	ヴァージンインタラクティブ	RCG	○
ナノテックウォリアー	ヴァージンインタラクティブ	3D・STG	○
ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	ETC	○
ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ	STG	○
皇龍三国演義(仮)	エクシング	SLG	○
天地無用!登校無用	エクシング	AVG	
Panzer General	エクシング	SLG	
Fighting Illusion ~K-1 GRAND PRIX~	エクシング	SPG	○
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	対戦ACT	
サムライスピリッツー斬紅郎無双剣ー	SNK	対戦ACT	
Jリーグサッカー	エポック社	SPG	
ドラえもん2(仮)	エポック社	ACT	○
ウイングコマンダーⅢ	EAV	STG	
マジックカーペット	EAV	SLG	
童夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦(仮)	OZクラブ	SLG	
スターグラディエイター	カプコン	対戦ACT	○
ストリートファイターZERO2	カプコン	対戦ACT	○
バイオハザード	カプコン	サバイバルホラー	○
バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	対戦ACT	
FINALIST	ギャガ・コミュニケーションズ	STG	○
ありす	グラムス	AVG・RPG	○
キッドクラウンのクレイジーチェイス2	ケムコ	ACT	○
ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	GENKI	RCG	○
BELTLOGGER9	GENKI	STG	○
アンジェリークSpecial プレミアムBOX	光栄	SLG	
ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	SLG	○
三國無双(仮)	光栄	対戦ACT	
水滸伝・天命の誓い	光栄	SLG	
ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	コナミ	S・RPG	
スピードキング	コナミ	RCG	
BREEDING STUD~牧場で会いましょう~	コナミ	SLG	
セクシーパロディウス	コナミ	STG	
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	PZL	○
ときめきメモリアル ~forever with you~	コナミ	恋愛SLG	○
バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	コナミ	ETC	
ぷよぷよ通(仮)	コンパイル	PZG	
ストーンウォーカーズ	サンソフト	AVG	
Virtual Gallop 騎士道	サンソフト	競馬ACT	○
3Dウルトラピンボール	シエラ・パイオニア	TBL	○
アイドル雀士スーチーパイⅡLimited	ジャレコ	TBL	○
ゲーム天国	ジャレコ	STG	
TurfWind'96~武豊競走馬育成ゲーム~	ジャレコ	育成SLG	○
テトリスプラス	ジャレコ	PZG	○
忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ	ACT	○
爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ!ミニ四駆バトル(仮)	ジャレコ	RCG	
ファンタステップ	ジャレコ	AVG	
結婚ーMarriageー	小学館プロダクション	SLG	○
釣りバカ日誌	小学館プロダクション	SPG	○
らんま1/2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション	対戦ACT	○
サガフロンティア	スクウェア	RPG	
TOBAL No.1	スクウェア	対戦ACT	○
ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア	RPG	
ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	S・RPG	
ブシドーブレード	スクウェア	対戦ACT	
蛭子能収の大穴競艇	セタ	RCG	○
BASTARD!! ー虚ろなる神々の器ー	集英社・セタ BASTARD!!製作委員会	RPG	○
パチンコ大好き	セタ	ETC	○
アーク ザ ラッドⅡ	SCE	S・RPG	○
プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE	育成SLG	
ベルデセルバ戦記	SCE	S・RPG	
るろうに剣心明治剣客浪漫譚~維新激闘編~	SCE	対戦ACT	
ワイルドアームズ	SCE	RPG	○
MLB PENANT RACE (仮)	SCEI	SPG	
NFL GAMEDAY	SCEI	SPG	
NHL FACE OFF	SCEI	SPG	
TOTAL NBA '96	SCEI	SPG	
サイキックフォース	タイトー	対戦ACT	
SUPER FOOTBALL CHAMP	タイトー	SPG	
東京SHADOW	タイトー	AVG	
レイ・トレーサー	タイトー	RCG	
コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	ACT	
シュレディンガーの猫	タカラ	AVG	
聖痕のジョカ~光と闇の聖王女~	タカラ	RPG	
DEEP SEA ADVENTURE ~海底宮パンタラッサの謎~	タカラ	AVG	
DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	TBL	
にとうしんでん	タカラ	対戦ACT	
探偵神宮寺三郎~未完のルポ~	データイースト	AVG	
るぷぷキューブ ルプ☆さらだ	データムポリスター	PZL	
ギャロップレーサー	テクモ	RCG	
刻命館	テクモ	トラップSLG	
TECMO SUPER BOWL(仮)	テクモ	SPG	
モンスターファーム	テクモ	育成SLG	
新日本プロレスリング闘魂烈伝2	トミー	SPG	
マッハGoGoGo!	トミー	RCG	
V-Tennis2	トンキンハウス	SPG	
Cat The Ripper	トンキンハウス	AVG	
黒ノ十三	トンキンハウス	ETC	
黄昏のオード	トンキンハウス	RPG	
モンスターコレクション	トンキンハウス	S・RPG	
アクチャーゴルフ	ナグザット	SPG	
東方珍遊記	ナグザット	AVG	
スマッシュコート	ナムコ	SPG	
ソウルエッジ	ナムコ	対戦ACT	
ナムコミュージアムVOL.4	ナムコ	ETC	
ウィングオーバー	パックインビデオ	STG	
フィッシュアイズ	パックインビデオ	SPG	
NAGE LIBRE ー螺旋の相剋ー	バリエ	S・RPG	
秘・宝・王 ~もうお前とは口きかん!!~	バリエ	TBL	
オウバードフォース	バンダイ	SLG	
ゲゲゲの鬼太郎 呪いの肉人形館(仮)	バンダイ	AVG	
ZXE-D(ゼクシード) LEGEND OF PLASMATLITE	バンダイ	対戦ACT	
パワーレンジャーピンボール	バンダイ	TBL	
月下の騎士	バンプレスト	TBL	
幻影闘技	バンプレスト	対戦ACT	
新スーパーロボット大戦	バンプレスト	S・RPG	
ゼイラムゾーン	バンプレスト	ACT	
続ぐっすんおよよ	バンプレスト	PZG	
東亜プランシューティングバトル1	バンプレスト	STG	
にゃんとワンダフル	バンプレスト	育成SLG	
爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる	バンプレスト	TBL	
ボカンと一発ドロンボー	バンプレスト	STG	
北斗の拳	バンプレスト	AVG	
MEGATUDO 2096	バンプレスト	対戦ACT	
拳聖~キング・オブ・ボクシング~	ビクターエンタテインメント	SPG	
トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	SPG	
アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♥	ヒューマン	SLG	
トワイライトシンドローム~究明編~	ヒューマン	AVG	
トワイライトシンドローム~探索編~	ヒューマン	AVG	
はるかぜ戦隊Vフォース	ピング	SLG	
こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	RPG	
DARIUS外伝	ベック	STG	
Racin Groovy	MIZUKI	RCG	
キュイーン	メディアエンターテイメント	STG	
ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET([illegible])	AVG	
GUN SHIP	メディアクエスト	STG	
TOP GUN	メディアクエスト	STG	
クロックI(仮)	メディアクエスト	ACT	
スーパーテクニックチャレンジ(仮)	メディアクエスト	RCG	
ズープ(仮)	メディアクエスト	PZG	
Top Gun Fire at Will!	メディアクエスト	ACT	
ボディバイオニクスー驚異の小宇宙人体ー	メディアクエスト	ACT	
FEDA2(仮)	やのまん	S・RPG	
ストリートレーサーDeluxe	UBIソフト	RCG	
エターナルメロディ	メディアワークス	育成SLG	
アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	RPG	
ジョッキーゼロ	ライトスタッフ	RCG	
ブルーフォレスト物語~風の封印~	ライトスタッフ	RPG	
ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント	RCG	

TGSを知ろう

各メーカーのブース内イベントにも注目しよう!

●コンパイル…「ぷよまん本舗」出店 ●サンソフト…「小森まなみのエールをキミに」公開録音(8月24日、14:30~) ●ジャレコ…『アイドル雀士スーチーパイⅡ』出演声優によるトークショー(出演:かないみか、高橋美紀、他) ●ライトスタッフ…人気イラストレーター、木村明広氏のトークショー [※いずれも予定]

チェック!!ココに行けばコレがもらえる!

●アクレイム…携帯電話やPHSが抽選で当たる! ●エポック社…毎日先着150名に『ドラえもん』オリジナルグッズが当たる! ●グラムス…『ありす』スナック ●ケムコ…『キッドクラウン』グッズ ●小学館プロダクション…『らんま1/2』ポスター ●ライトスタッフ…オリジナルうちわ [※いずれも予定]

電撃PSが噂のあのソフトを出展!!

メディアワークスの〝電撃PS〟のコーナーにて、PS版『エターナル~』を展示するぞ。また、これまでに「びっくりPS新記録!」宛てに寄せられた読者たちの超絶テクがおさめられたビデオテープを初の一般公開。必見だ!

TGS この情報が気になる!! **ホームページには最新情報がいっぱい!**

インターネット上に「東京ゲームショウ'96」のホームページが開設されているぞ。出展各社の展示内容などが公開されていて、これらの情報は、随時新しいものに更新されてゆくとのこと。もしかすると驚くべき新情報が見られるかも……。ぜひアクセスしてみよう。(URL…http://www.wnn.or.jp/wnn-g/)

電撃 News Station

鉄拳2&ポポロクロイス物語

ゲームミュージック革命

GMの未来に新たな方向性を打ち出す 革新的とも言えるこの2枚を聴け!!



飯野賢治

いいの・けんじ●「D食」でおなじみの株式会社ワープ代表取締役。機種を問わずゲーム企画や監督、作曲などを幅広くこなすマルチクリエイター。

ゲーム業界で名を馳せているサウンド自慢の一流クリエイターたちが、熱きアレンジバトルを繰り広げているという「鉄拳2－STRIKE ARRANGES－」。ジャケット裏にあるクレジットには、あの飯野賢治氏の名前もあった。「このアルバムは、単なるゲームのアレンジアルバムに止まらない独立した1つの音楽集として成り立っている作品。多くの人々に影響を与えるぐらいの強烈なインパクトを持っていると思う」。この言葉どおり、この作品が〝本物〟であるかどうか、キミの耳で確かめろ！

GAME MUSIC

美しいBGMも評判の『ポポロクロイス物語』。今回その全曲を手がけたのは、これまで多くの一流アーティストをプロデュースしてきた実力派ミュージシャン、佐橋佳幸氏だ。「ゲームミュージックは映画音楽などと同じく、その作品を味わった人の心に長く残っていくものだと思う。そういった意味で、とても大きな可能性を秘めているし、今、ヒットチャートを賑わしているような音楽よりは、はるかにレベルは高いですよ」。発売中のサントラ盤で、その美しい音楽を堪能してくれ。



佐橋佳幸

さはし・よしゆき●渡辺美里や佐野元春など、数多くのアーティストのプロデュースを手がける。ギター、作曲、編曲などで幅広く活躍する実力派。

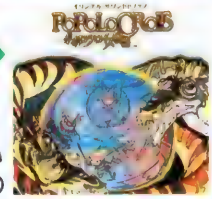


鉄拳2－TEKKEN2－ STRIKE ARRANGES

6チームに分かれた一流クリエイターたちが繰り広げるアレンジサウンドの大競演。◎発売日：8月21日／発売元：NECアベニュー／価格：¥2,500(税込)

ポポロクロイス物語 オリジナルサウンドトラック

佐橋佳幸と石川鉄男、日本の音楽シーンを代表する2人のプロデューサーが提示する、ゲーム音楽の新しい形。◎発売元：NECアベニュー／価格：¥2,800(税込)



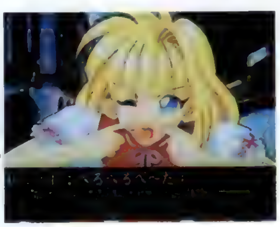
エターナルメロディ

キャンペーン

『エターナル～』を予約するとオリジナルシールがもらえるぞ!

ひょんなことから異世界に迷い込んだ主人公は元の世界に戻るため、そこで出会った魅力あふれる少女たちとともに冒険の旅に出る…。RPG色ただよう一風変わった育成SLG『エターナルメロディ』。その発売（11月予定）を記念して、プレゼントキャンペーンが行われるぞ。題して〝GREEN BOXキャンペーン〟。9月1日から30日までの間にプレイステーション正規取扱店でこのソフトを予約すると、キャラクターイラスト入り特製メモリーカードシールがその場でもらえるのだ。シールの数には限りがあるので早めに予約しておこう。

CAMPAIGN



▶ギャルゲーファンなら絶対〝買い〟の1本。◎問い合わせ：メディアワークス ゲーム事業部(03-5281-5227)

リアルアーケードPS

新製品

対戦ACTファン必携のジョイスティックが登場!!

アーケード感覚でプレイできるジョイスティックが発売されたぞ。その名も「リアルアーケードPS」。この製品には業務用と同じく高精度な部品が使われていて、とくに本体上部は安定感のあるメタル仕様になっているのだ。機能も充実していて、各ボタンには毎秒24発の連射ができるターボ機能と連射を固定するホールド機能を搭載。さらにSTGの攻略に便利なスロー機能も付いているのだ。ボタンの表面は丸く盛り上がっていて〝こすり〟もやりやすいぞ。

GOODS

▶今回、この「リアル～」をPS読者5名にプレゼントするぞ。詳しくは114ページを見てね。◎価格：¥4,980（税別）／発売元：ホリ電機



あすか120%

イベント

イベントで拳を燃やせ! 夏の『あすか』も超熱い!!

あの『あすか120%』のゲーム大会〝超絶メガファイトトーナメント〟が開催されるぞ。今回が3回目となるこの大会には、なんと1000人まで参加可能だ。参加希望者は、8月28日から大会当日までに東京・池袋ゲーマーズで整理券をもらおう。賞品には『あすか』のプレミアムグッズを多数用意。また、当日は茶山リコさんなどの『あすか』出演声優がゲスト予定だし、コスプレコンテストやオリジナルグッズの即売会もあるぞ。ファンなら迷わず参加しよう。

EVENT

▶開催日時：8月31日、14:30～／会場：東京・池袋サンシャインシティ、ワールドインポートマートビル8F／問い合わせ：池袋ゲーマーズ(03-3985-3232)、ファミリーソフト(03-3924-5727)



※VOL.25で告知した「ネットやろうぜ スタータキット」モニター募集関連記事は、都合によりVOL.30（9月13日発売）での掲載となりました。また、当初の企画意図を考慮し、応募締切も9月30日（当日消印有効）まで延長いたします。


"PS"マークおよび"Play Station"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
静の夢、かなえて欲しい
—女の娘はいつだってヒロインに憧れている—
ヒロインドリーム
Heroine Dream
ヒロイン育成SLG
CAST
舞木　静……西村　ちなみ
源舞　由紀……高乃　麗
大羽　音夢……大谷　育江
神楽　姫子……かない　みか
見和　麗……折笠　愛
元見　演僖……大塚　明男
名渡　画帝……藤原　啓治
鈴無　響子……榊原　良子
秋夜　楓……くればやし　たくみ
他、豪華声優陣による5時間以上に及ぶ音声データ収録
主題歌「フライ・トゥ・フライ」 唄：かない みか（メルダック・レコード）
9月発売予定
初回限定盤：特別価格￥6,800（税別）
●通常盤￥6,800（税別）
ヒロイン・ドリーム 初回限定盤
特典1 サウンドトラック・フルCD
●主題歌REMIXバージョン（唄：かない みか）
●挿入歌（唄：もり ゆみこ）
●BGMリミックスバージョン
●声優の皆さんからのメッセージ
特典2 豪華ブックレット
●キャラクター原画集
●サウンドトラックCD歌詞集
●Wチャンス抽選応募券
（抽選で合計500名様に、声優5人のサイン色紙、または、オリジナルテレカをプレゼント！）
特典3 予約購入者全員に特製B2ポスター贈呈
（描き下し♥水着バージョン）
map japan
【株式会社 マップジャパン】 〒105 東京都港区芝大門1-3-8 日本テープ第2ビル お問い合せ：TEL 03-3433-7092

次号予告

電撃PlayStation Vol.29は 8月30日(金)発売!!

まさに入りきらないほどの大量の最新情報を1冊に凝縮!!

『FFⅦ』『アークⅡ』などの注目RPG、『プリメ』『エターナルメロディ』などの美少女系、さらに格闘が超充実！　次号、発行部数大幅増でも売り切れ確実要注意なのです。



表紙イラスト●アイドル雀士スーチーパイⅡ
©1996 JALECO LTD.　イラスト原画●園田健一
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎【ライター】中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃（超音速）、長谷川雅弘、河原弘、小林暁史、高橋和広、三井一穂【アシスタント】下川憲一、青柳隆、鈴木和好【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリー、東ちづる、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

HOME PAGE ADDRESS

URL：http://www.mediaworks.co.jp/

電撃PlayStation Vol.28

1996年8月30日発行　第2巻第16号通巻24号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引

50音順

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部（03・5281・5205）まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G'sエンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation	隔週金曜日
月刊電撃コミックガオ！	毎月27日
コミック電撃大王	1・4・7・10月／18日
電撃ADVENTURES	偶数月20日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PS 新作ソフト・スケジュール

8月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	ページ
1	9日	Fighting Illusion~K-1 GRANDPRIX~	エクシングエンタテイメント ¥5800/SPG	108
2	9日	ストリートファイターZERO2	カプコン ¥5800/対戦ACT	46/108/127
3	9日	CyberSpeed	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800/RCG	
4	9日	七つの秘館	光栄 ¥7800/AVG	
5	9日	闘神伝2 plus	タカラ ¥2800/BEST	
6	9日	エースコンバット	ナムコ オープン/BEST	
7	9日	BOXER'S ROAD	NEW ¥2800/BEST	
8	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター ¥4800/SPG	
9	23日	スタジオP	アジェンダ ¥5800/ETC	
10	23日	戦乱	エンジェル ¥5800/SLG	109
11	23日	出世麻雀 大接待	キングレコード ¥5800/TBL	109
12	23日	提督の決断Ⅱ	光栄 ¥10800/SLG	109
13	23日	ポエド	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800/ACT	108
14	23日	CREATURE SHOCK	データイースト ¥6800/STG	179
15	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント ¥5800/SPG	109
16	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン ¥5800/AVG	
17	30日	CRW/カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン ¥5800/SLG	180
18	30日	プロ麻雀 極PLUS	アテナ ¥4980/TBL	
19	30日	C1 CIRCUIT	インベックス ¥5800/RCG	
20	30日	COOL BOARDERS	ウェップシステム ¥5800/SPG	
21	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン ¥5800/PZG	
22	30日	小島武雄・麻雀帝王	ギャップス ¥5800/TBL	
23	30日	るぷぷキューブ ルプ☆さらだ	データム・ポリスター ¥4800/PZG	
24	30日	鋼鉄霊域(スティールダム)	テクノソフト ¥5800/STG	
25	30日	ハイパーラリー	ハーベストワン ¥5800/RCG	
25	30日	王宮の秘宝 テンション	バップ ¥5800/RPG	102
27	30日	謎王	バンダイビジュアル ¥5800/ETC	
28	30日	にゃんとワンダフル	バンプレスト ¥4800/SLG	
29	30日	東亜プランシューティングバトル1	バンプレスト ¥5800/STG	
30	30日	北斗の拳	バンプレスト ¥5800/AVG	
31	30日	ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト ¥6800予定/STG	
32	下旬	風雲悟空忍伝	エイコム ¥5800/ACT	108
33	下旬	魔法少女ファンシーCoCo	POW ¥5800予定/SLG	
34	8月	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK ¥5800/対戦ACT	94
35	8月	三國志 リターンズ	光栄 ¥6800/SLG	
36	8月	東京SHADOW	タイトー ¥8800/AVG	176
37	8月	月下の棋士~王竜戦~	バンプレスト ¥5800予定/TBL	

夏予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	ページ
38	夏	厄痛~呪いのゲェム~	アイディアファクトリー ¥5800/AVG	
39	夏	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	ヴァージンインタラクティブ ¥5800/ACT	
40	夏	シルエット☆ストーリィズ	KANEKO ¥5800予定/PZG	
41	夏	Blade of the Darkness (黒の剣)	シーディーブロス 未定/RPG	
42	夏	ぼのぼの(仮)	SCE 未定/TBL	

9月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	ページ
43	6日	トンズラくん	ソラン ¥5800/ACT	
44	6日	スマッシュコート	ナムコ ¥5800/SPG	30
45	13日	BIG HURTベースボール	アクレイムジャパン ¥5800/SPG	
46	13日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン ¥5800/対戦ACT	
47	13日	バーチャルプロレスリング	アスミック ¥5800予定/SPG	
48	13日	究極の倉庫番	伊藤忠商事 ¥5800/PZG	
49	13日	天地無用!登校無用	エクシングエンタテイメント ¥6800/AVG	
50	13日	ウイングコマンダーⅢ	EAV ¥7800/STG	
51	13日	ボトム オブ ザ ナインス ~メジャーリーグヒーローズ~	コナミ ¥5800予定/SPG	
52	13日	必殺パチンコステーション	サンソフト ¥6800/ETC	
53	13日	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE 未定/ETC	
54	13日	ジグソーアイランド~Japan Graffiti	日本一ソフトウェア ¥5800予定/PZG	179
55	13日	ぽじっと	プレイアベニュー ¥3980予定/TBL	
56	20日	スターファイター3000	イマジニア ¥5800/STG	
57	20日	DEATH WING	サイバーテックデザイン ¥5800予定/STG	38
58	20日	ストーンウォーカーズ	サンソフト ¥5800/AVG	
59	20日	ヴィクトリーゾーン2	SCE ¥5800/ETC	
60	20日	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO N·ASUKA同梱限定パック	SCE ¥8700予定/ETC	
61	20日	リーディングジョッキー・ハイブリッド	ハーベストワン ¥5800/ACT	
62	20日	Pinball Fantasies Deluxe	バップ ¥5800/TBL	
63	20日	TFX	イマジニア ¥7800/STG	
64	27日	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	イマジニア ¥13800/STG	
65	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ ¥5800予定/PZG	160
66	27日	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2 ~カラーもありますわ~(仮)	サンソフト ¥4980/PZG	
67	27日	ビルクラッシュ	翔泳社 ¥5800予定/PZG	
68	27日	ギャロップレーサー	テクモ ¥5800/SPG	177
69	27日	黒ノ十三	トンキンハウス ¥5800予定/ETC	
70	27日	拳聖~キング・オブ・ボクシング~	ビクターエンタテインメント ¥5800/SPG	177
71	上旬	テトリスプラス	ジャレコ ¥5800/PZG	
72	中旬	パチンコ大好き	セタ ¥5800/ETC	
73	下旬	女子高生の放課後… ぷくんぱ	アテナ ¥4980/PZG	
74	下旬	アイドル雀士スーチーパイⅡLimited	ジャレコ ¥7800/TBL	148
75	下旬	マッハGoGoGo	トミー ¥5800予定/RCG	
76	下旬	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン ¥6800/SLG	170
77	9月	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル ¥6800/AVG	
78	9月	伝説のオウガバトル	アートディンク 未定/S・RPG	
79	9月	女神異聞録ペルソナ	アトラス ¥6800/RPG	
80	9月	CityBravo!	アルトロン ¥6800予定/SLG	
81	9月	アイルトン・セナ カート・デュエル	ギャップス ¥6800予定/RCG	
82	9月	ウェディングピーチ ドキドキお色直し	KSS ¥5800/SLG	
83	9月	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定/TBL	
84	9月	INTERNATIONAL MOTO-X	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800予定/RCG	
85	9月	炎の15種目 アトランタ オリンピック	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800予定/SPG	
86	9月	スピードキング	コナミ ¥5800予定/RCG	
87	9月	Turf Wind'96~武豊 競走馬育成ゲーム~	ジャレコ ¥6800/SLG	
88	9月	結婚−Marriage−	小学館プロダクション ¥6800/SLG	172
89	9月	釣りバカ日誌	小学館プロダクション ¥6800/SPG	
90	9月	蛭子能収の大穴競艇	セタ ¥6800/RCG	
91	9月	にとうしんでん	タカラ ¥5800/対戦ACT	92
92	9月	Super Shot(仮)	Tears ¥5800予定/???	
93	9月	すらいムしよう!	東北新社 ¥5800/SLG	
94	9月	くるくるトゥインクル~おねがいおほしさま~	トミー ¥5800予定/PZG	
95	9月	POWER RANGER'S PINBALL	バンダイ ¥6800予定/ETC	
96	9月	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	バンプレスト ¥5800予定/対戦ACT	
97	9月	続ぐっすんおよよ	バンプレスト ¥5800予定/PZG	
98	9月	MEGATUDO2096	バンプレスト ¥5800予定/対戦ACT	
99	9月	RacinGroovy	MIZUKI ¥5800/RCG	

10月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	ページ
100	4日	スペクトラルタワー	アイディアファクトリー ¥5800/RPG	
101	4日	FINALIST	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800/STG	
102	4日	水滸伝・天命の誓い	光栄 ¥5800/SLG	
103	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	[illegible]/SLG	
104	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBOX	[illegible]/SLG	
105	4日	日本たられぱなしツアー① あれ!も これ?も 桃太郎	システムサコム ¥4800/AVG	
106	4日	CRITICOM−ザ・クリティカルコンバット−	ビック東海 ¥5800/対戦ACT	
107	10日	首領蜂(ドンパチ)	エス・ピー・エス ¥5800/STG	178
108	18日	バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	コナミ 未定/ETC	
109	25日	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	コナミ ¥5800予定/S・RPG	100
110	25日	探偵神宮寺三郎 ~未完のルポ~	データイースト ¥5800予定/AVG	177
111	25日	GOⅡProfessional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ ¥6800予定/TBL	
112	25日	ズーブ	メディアクエスト ¥4800予定/PZG	
113	上旬	V−TENNIS2	トンキンハウス ¥5800/SPG	
114	下旬	3Dウルトラピンボール	シエラ・パイオニア ¥5800予定/ETC	
115	下旬	The Game of Proof	ユタカ ¥5800予定/TBL	
116	10月	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	アトラス ¥6800予定/SLG	
117	10月	チェスマスター	アルトロン ¥6800予定/TBL	
118	10月	カオス コントロール	ヴァージンインタラクティブ ¥3800/STG	
119	10月	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800/STG	
120	10月	THE DEEP ~失われた深海~	ヴァージンインタラクティブ ¥6500/AVG	
121	10月	ショックウェーブ:オペレーション・ジャンプゲート	EAV ¥4800/STG	
122	10月	アサルト リグ(仮)	EAV ¥5800/ACT	
123	10月	クレイジー・イワン(仮)	EAV ¥5800/ACT	
124	10月	シェルショック	EAV ¥5800/STG	
125	10月	激夢の覇者 F1GP NIPPONの挑戦(仮)	OZクラブ ¥6800予定/SLG	
126	10月	スターグラディエイター	カプコン 未定/対戦ACT	14
127	10月	Nap·Nap(ナップナップ)	ゲンテック 未定/AVG	
128	10月	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定/ETC	
129	10月	真髄・雀仙人(仮)	J・ウィング ¥8900予定/TBL	
130	10月	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム 未定/STG	
131	10月	ワイルドアームズ	SCE ¥5800予定/RPG	
132	10月	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~維新激闘編~	SCE 未定/対戦ACT	
133	10月	Air Assault	SCEI ¥5800予定/STG	
134	10月	シミュレーションズー	ソフトバンク ¥5800予定/SLG	
135	10月	サイキックフォース	タイトー ¥5800/対戦ACT	
136	10月	キングオブパーラー	ティー・イー・エヌ研究所 未定/SLG	
137	10月	黄昏のオード ~ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5800/RPG	
138	10月	アクチャー ゴルフ	ナグザット ¥5800/SPG	
139	10月	オウバードフォース AUBIRDFORCE	バンダイ ¥6800予定/SLG	177
140	10月	爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる	バンプレスト ¥5800予定/TBL	
141	10月	本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン!	ビデオシステム ¥5800予定/TBL	
142	10月	REBEL ASSAULTⅡ	BPS 未定/STG	
143	10月	それいけ×ココロジー ~心(ハート)が教える 恋・結婚・人生~	ポリグラム ¥5800/ETC	

11月発売ソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	ページ
144	1日	クーリースカンク	ヴィジット 未定/ACT	
145	1日	アークザラッドⅡ	SCE ¥5800/S・RPG	
146	1日	LULU	東北新社 ¥4800/ETC	
147	1日	X−COM 未知なる侵略者	メディアクエスト ¥5800/SLG	
148	15日	FIST	イマジニア ¥6800/対戦ACT	171
149	15日	BELTLOGGER9	GENKI 未定/STG	40
150	15日	スーパーテクニックチャレンジ(仮)	メディアクエスト ¥5800予定/RCG	
151	22日	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5800/SLG	
152	29日	DARIUS外伝GAIDEN	[illegible]/STG	
153	上旬	The Tower	オープンブック ¥6800/SLG	
154	中旬	はるかぜ戦隊Vフォース	ピング ¥5800/SLG	154
155	下旬	AZITO−アジト−(仮)	アステック21 ¥5800/SLG	
156	下旬	操兵伝 聖刻1092	ユタカ ¥5800予定/RPG	
157	11月	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント 未定/対戦ACT	
158	[illegible]	WORMS	[illegible]/SLG	
159	11月	Not Treasure Hunter	アクティアート 未定/AVG	
160	11月	トゥルーラブストーリー	アスキー 未定/SLG	
161	11月	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社 ¥6800予定/AVG	18
162	11月	同級生麻雀	アローマ ¥6800予定/TBL	
163	11月	同級生麻雀(限定版)	アローマ ¥7800予定/TBL	
164	11月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5800/SLG	
165	[illegible]	Panzer General	[illegible]/SLG	
166	[illegible]	DESERTED ISLAND	[illegible]/SLG	
167	11月	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ ¥5800/ACT	
168	11月	金田一少年の事件簿(仮)	講談社 ¥5800/AVG	
169	11月	里見の謎	サンテックジャパン ¥5800予定/RPG	
170	11月	AIRGRAVE(エア・グレイブ)	サントス ¥5800/STG	
171	11月	ステークスウィナー ~GⅠ完全制覇への道	ザウルス ¥5800/SPG	
172	11月	SUPER FOOTBALL CHAMP	タイトー ¥5800/SPG	
173	11月	LOVE GAME'S~わいわいテニス~	Tears ¥5800/SPG	
174	11月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	トミー ¥5800予定/SPG	34
175	11月	BIG CHALLENGE GOLF	バップ ¥5800/SPG	

●ジャンルの表記 ACT/アクション 対戦ACT/対戦格闘アクション STG/シューティング SLG/シミュレーション RPG/ロールプレイング A・RPG/アクション・ロールプレイング S・RPG/シミュレーション・ロールプレイング RCG/レースゲーム PZG/パズル SPG/スポーツ AVG/アドベンチャー TBL/テーブル BEST/プレイステーション・ザ・ベスト ETC/その他

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
176	11月	バトルバグス	バンタン電脳工場 ¥5800予定／SLG	
177	11月	ゼイラムゾーン	バンプレスト 未定／ACT	
178	11月	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー	バンプレスト 未定／STG	
179	11月	BALL BLAZER	BPS ¥5800／SPG	
180	11月	エターナルメロディ	メディアワークス 未定／SLG	
181	11月	ブルーフォレスト物語～風の封印～	ライトスタッフ 未定／RPG	
秋予定のソフト				
182	秋	Odo Odo Oddity	IDCメディアスタジオ 未定／ACT	
183	秋	Mighty Hits	アルトロン 未定／STG	
184	秋	皇龍三国演義（仮）	エクシングエンタテイメント 未定／SLG	
185	秋	リアルバウト餓狼伝説	SNK 未定／対戦ACT	
186	秋	T・BREAK	エフツウ ¥3980予定／PZG	
187	秋	X-MEN～チルドレン オブ ジ アトム～	カプコン ¥5800／対戦ACT	
188	秋	スーパーパンコレクション	カプコン ¥5800予定／ACT	
189	秋	セクシーパロディウス	コナミ ¥4800／STG	
190	秋	ぷよぷよ通（仮）	コンパイル ¥4800予定／PZG	
191	秋	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト ¥5980／PZG	
192	秋	Virtual Gallop 騎手道	サンソフト ¥6800／ACT	
193	秋	RESCUE 24Hour（仮）	CSCメディアアート ¥5800予定／RCG	
194	秋	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ 未定／ACT	
195	秋	らんま1/2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション ¥6800予定／対戦ACT	
196	秋	BASTARD!! －虚ろなる神々の器－	集英社・セタBASTARD!!製作委員会 未定／RPG	
197	秋	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE ¥5800／SLG	
198	秋	クライムクラッカーズ2	SCE 未定／RPG	
199	秋	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE 未定／S・RPG	
200	秋	MLB Pennant Race（仮）	SCEI ¥5800予定／SPG	
201	秋	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ ¥5800／RPG	
202	秋	モンスターファーム	テクモ 未定／SLG	
203	秋	TECMO SUPER BOWL（仮）	テクモ 未定／SPG	
204	秋	東方珍道記 はーふりんぐ・はーつ!!	ナグザット 未定／AVG	
205	秋	ホタル	パイオニアLDC 未定／ACT	
206	秋	フィッシュ アイズ	パック・イン・ビデオ ¥6800予定／SPG	
207	秋	ウイングオーバー	パック・イン・ビデオ 未定／STG	
208	秋	エクスヒュームド（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
209	秋	アボなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す	ヒューマン 未定／ETC	
210	秋	蜃気楼回廊	プレ・ステージ ¥5800／AVG	
211	秋	クロックI（仮）	メディアクエスト 未定／ACT	
212	秋	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ 未定／RCG	
12月発売のソフト				
213	6日	あかずの間	ヴィジット ¥5800／AVG	
214	16日	ボディバイオニクス－驚異の小宇宙 人体－	メディアクエスト ¥5800予定／ETC	
215	20日	Top Gun Fire at Will!	メディアクエスト ¥5800／ACT	
216	上旬	Diary（ダイアリー）（仮）	ネクサスインターラクト 未定／???	
217	中旬	恐怖新聞	ユタカ ¥5800予定／AVG	
218	12月	Jリーグサッカー（仮）	エポック社 未定／SPG	
219	12月	ドラえもん2（仮）	エポック社 未定／ACT	
220	12月	くるくるぱにっく	クールキッズ ¥2800／PZG	
221	12月	ありす	グラムス ¥5800予定／AVG	
222	12月	ぷるるん！シェイプUPガールズ（仮）	J・ウィング ¥5800予定／PZG	
223	12月	ファイナルファンタジーVII	スクウェア ¥5800予定／RPG	98
224	12月	GREAT PEAK ～蒼天の白き神の座～（仮）	SCE 未定／SPG	
225	12月	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE 未定／STG	
226	12月	NHL FACE OFF	SCEI 未定／SPG	
227	12月	ウルトラマンゼアス	東北新社 未定／???	
228	12月	ロッククライミング 未踏峰への挑戦	NETYOU（ネッチュー） 未定／SLG	
229	12月	新スーパーロボット大戦	バンプレスト 未定／S・RPG	
230	12月	スーパーロボットシューティング	バンプレスト 未定／STG	175
231	12月	同級生2	バンプレスト 未定／SLG	
232	12月	ドラゴンナイト4	バンプレスト 未定／SLG	
233	12月	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS ¥5800／RCG	
234	12月	DARK FORCES	BPS 未定／STG	
235	12月	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス ¥5800／SLG	
236	12月	STRESSLESS LESSON "れすれす"	マックスファイブ 未定／PZG	
237	12月	ストリートレーサーDeluxe	UBIソフト 未定／RCG	
年内予定のソフト				
238	年内	パチンコ倶楽部	ISC 未定／ETC	
239	年内	名探偵スチールウッド	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
240	年内	ダイナマイトキング	エイコム 未定／ACT	
241	年内	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント 未定／ACT	
242	年内	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK 未定／RPG	
243	年内	棋太平（仮）	エス・ピー・エス 未定／TBL	
244	年内	火竜娘－高悠環－	ガスト 未定／AVG	
245	年内	火竜娘－柳判官－	ガスト 未定／AVG	
246	年内	ファーストクィーンIV	呉ソフトウェア工房 未定／S・RPG	
247	年内	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ 未定／A・RPG	
248	年内	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ 未定／RPG	
249	年内	ホームドクター	サクセス 未定／ETC	
250	年内	がんばれ森川君2号（仮）	SCE 未定／ETC	
251	年内	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナー インタラクティブ 未定／ACT	
252	年内	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社 ¥6800予定／RPG	
253	年内	モンスターコレクション	トンキンハウス 未定／S・RPG	
254	年内	ナムコミュージアムVOL. 4	ナムコ ¥5800／ETC	
255	年内	ソウルエッジ	ナムコ 未定／対戦ACT	
256	年内	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング 未定／RCG	
257	年内	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ 未定／RPG	
冬及び97年以降発売のソフト				
258	冬	ロックマン8	カプコン 未定／ACT	179
259	冬	ブシドーブレード	スクウェア 未定／対戦ACT	86
260	冬	戦闘国家－改－	SCE 未定／SLG	
261	冬	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME ¥6800予定／AVG	
262	冬	ラグナキュール	SME 未定／RPG	174
263	冬	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ ¥6800／ADV	
264	冬	シュレディンガーの猫	タカラ 未定／AVG	
265	冬	TILK～遠い海から来た少女～（仮）	TGL 未定／S・RPG	
266	冬	レガシー オブ ケイン	BMGビクター 未定／A・RPG	
267	冬	グランド セフト オート（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
268	冬	ファイロ&クロード	BMGビクター 未定／ACT	
269	冬	バーチャパチスロII（仮）	マップジャパン 未定／ETC	
270	冬	MELT～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン 未定／STG	
271	冬	FEDA2（仮）	YANOMAN GAMES 未定／S・RPG	
272	1月27日	GUNSHIP	メディアクエスト ¥5800／ACT	
273	1月	HERC'S ADVENTURE	BPS ¥5800／RPG	
274	2月	NFL GAME DAY	SCEI 未定／SPG	
275	3月	イバラード（仮）	システムサコム 未定／???	
276	3月	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント 未定／RCG	
277	5月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス 未定／対戦ACT	
278	春	ツタンカーメンの遺言（仮）	ウィザード 未定／AVG	
279	春	三國無双	光栄 未定／対戦ACT	177
280	春	ゲーム天国	ジャレコ 未定／STG	
281	春	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ！ミニ四駆バトル（仮）	ジャレコ 未定／RCG	
282	春	ZERO DIVIDE 2	ズーム 未定／対戦ACT	
283	春	サガ フロンティア	スクウェア 未定／RPG	22
284	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア 未定／S・RPG	
285	春	スパイダー（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
286	春	タンク（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
287	春	パンデモニアム	BMGビクター 未定／ACT	
288	春	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ ¥5800予定／RPG	
発売日未定のソフト				
289	未定	シムシティ2000	アートディンク 未定／SLG	
290	未定	RPGツクール（仮）	アスキー 未定／RPG	
291	未定	ダービースタリオンPS（仮）	アスキー 未定／SLG	
292	未定	囲碁	アスキー ¥6800／TBL	
293	未定	機甲兵G－1	アスク講談社 未定／SLG	
294	未定	デジクロ	アトラス 未定／PZG	
295	未定	峠MAX 最速ドリフトマスター	アトラス 未定／RCG	
296	未定	タイム コマンドー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ACT	
297	未定	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ 未定／SPG	
298	未定	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ 未定／ACT	
299	未定	スポット（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定／ACT	
300	未定	DAKAR '97	ヴァージンインタラクティブ 未定／RCG	
301	未定	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ 未定／3D・STG	
302	未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ 未定／ETC	
303	未定	ブラックバス（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定／SPG	
304	未定	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5800／SLG	
305	未定	バーミン・キッズ	EAV ¥4800／PZG	
306	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV ¥5800／AVG	
307	未定	ビューポイント	EAV ¥5800／STG	
308	未定	マジックカーペット	EAV ¥5800／SLG	
309	未定	APACHE（アパッチ）（仮）	ガスト 未定／SLG	
310	未定	バイオハザード2（仮）	カプコン 未定／AVG	
311	未定	ブレスオブファイアIII	カプコン 未定／RPG	104
312	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定／対戦ACT	
313	未定	ロックマンX4	カプコン 未定／ACT	
314	未定	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン ¥5800予定／対戦ACT	
315	未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800／STG	
316	未定	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ 未定／AVG	
317	未定	THE HIVE WARS	KSS ¥6800／STG	
318	未定	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	コナミ 未定／STG	
319	未定	3D競走馬育成シミュレーション BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	コナミ 未定／SLG	
320	未定	上海 Great Moments	サンソフト ¥6500／PZG	
321	未定	ゲームの達人2	サンソフト ¥8900／TBL	
322	未定	アウトライブZERO（仮）	サンソフト 未定／RPG	
323	未定	フォトジェニック	サンソフト 未定／SLG	10
324	未定	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム ¥4800予定／AVG	
325	未定	ザウバー	スクウェア 未定／STG	
326	未定	オメガブースト	SCE 未定／STG	
327	未定	ガボールスクリーン	SCE 未定／???	
328	未定	世界地図の読み方'96（仮）	SCE 未定／ETC	
329	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE 未定／PZG	
330	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE 未定／TBL	
331	未定	3Dレミングス	SCEI ¥5800／PZG	
332	未定	レイ・トレーサー	タイトー ¥5800／RCG	
333	未定	レイストーム	タイトー 未定／STG	
334	未定	3Dシューティングアクション コブラ	タカラ ¥5800／STG	
335	未定	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ ¥5800／TBL	
336	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ 未定／ACT	
337	未定	MVPベースボール（仮）	データイースト 未定／SPG	
338	未定	Cat The Ripper	トンキンハウス ¥5800予定／AVG	
339	未定	ディレクター	トンキンハウス 未定／???	
340	未定	エースコンバット2（仮）	ナムコ 未定／STG	
341	未定	ガンバレット（仮）	ナムコ 未定／STG	
342	未定	新リッジレーサー（仮）	ナムコ 未定／RCG	
343	未定	タイムクライシス（仮）	ナムコ 未定／STG	
344	未定	Jump KID（仮）	NEW 未定／ACT	
345	未定	NAGE LIBRE －螺旋の相剋－	バリエ 未定／S・RPG	
346	未定	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	バリエ 未定／TBL	
347	未定	ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE	バンダイ ¥19800／対戦ACT	
348	未定	ゲゲゲの鬼太郎 呪いの肉人形館（仮）	バンダイ 未定／AVG	
349	未定	新SD戦国伝 機動武者大戦（仮）	バンダイ 未定／S・RPG	
350	未定	ドラゴンボールGT（仮）	バンダイ 未定／ACT	179
351	未定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6800／STG	
352	未定	バトル オブ …（仮）	バンプレスト 未定／SLG	
353	未定	魔法少女プリティサミー前編	パイオニアLDC 未定／AVG	8
354	未定	Max Racer	PD 未定／RCG	177
355	未定	怪獣戦記	プロデュース 未定／SLG	
356	未定	甲子園V（仮）	魔法株式会社 未定／SPG	
357	未定	ミッドランド～幻の王国～（仮）	未来ソフト 未定／RPG	
358	未定	さるかにハムぞう	メディアワークス 未定／PZG	
359	未定	HAUNTEDじゃんくしょん	メディアワークス 未定／PZG	

※8月予定となっています「三國志 リターンズ」（光栄）は、発売延期となりました。

●赤い文字のタイトルは、初登場のものです。価格はすべて税別表示です。


PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
超爆
迫り来る敵は一発撃破！
鉄壁の守りを誇る敵軍。不意の侵入者を狙ってあらゆる角度から攻撃をしかけてくる。マシンガンを連射！手榴弾で撃破！トドメはスーパーボムで一網打尽！
邪魔な障害物をダッシュで破壊！
刻々と迫る時間との戦い。勝つには一切の躊躇なく、迷路を駆け抜ける度胸が必要だ。行く手を阻む障害物は、ダッシュをかまして粉々に撃ち砕け！
通路の扉も爆破で突破！
複雑に入り組んだ迷宮。ゲートを開くカギが見つからなければ、ミッションの達成は不可能だ。爆弾を投げ込み、扉をこじ開け、力技で迷宮を走破！
PLANT C
PLANT A
NEON
発売元：GAGA INTERACTIVE
〒106 東京都港区六本木3-3-27六本木一の湯ビル3F TEL 03(3589)7461/FAX 03(3589)3144
URL http://www.gaga.co.jp/
ソフトの内容および発売日は、改良等のため変更することがあります。


PLANT L
PLANT A
GAGA® INTERACTIVE
a unit of GAGA® communications inc.
PRESENTS
Game Tuned by GAGA Communications.
Designed by Sony Music Communications.
3D MISSION SHOOTING
FINALIST
3Dミッション・シューティング ファイナリスト
1996年10月発売 定価5,800円(税別)
1996. 10. ON SALE
ocean
© 1996 Ocean Software Limited.

電撃PlayStation Vol.28

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年8月30日発行(隔週金曜日発行)第2巻第16号通巻24号　発行人／染谷悲司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)

華の学園生活…わたしたちと遊ばない♥

増殖を続ける天地ワールドの新たな舞台はなんと学校だ！混迷をきわめる恋模様。唯一の安住の地である学園生活を奪われる天地の運命は・・プレイステーション版だけの新キャラも3人登場し、今まで以上のドタバタは必至！さらに恒例の、お風呂シーンはもちろん、プレイステーションならではのおまけも追加。エンディングまでのアニメーションを一挙にみれるアニメ再生機能や「天地無用！」に関するクイズゲーム、プレイステーションだけの新OP／EDなど超充実の1本！

PlayStation





天地無用！
登校無用(とうこうむよう)



オリジナルキャラ3人娘登場！

紗夏姫　綺野狐　衣蕃羅

〈STAFF〉
■アニメーション制作：AIC
■アニメーション制作協力：井上　博明（オニロ）
■制作スーパーバイザー：真木　太郎（パイオニアLDC）
■脚本：長井　仁（オルフェ）
　黒田　洋介（オルフェ）
■音楽制作協力：関戸　雄一（パイオニアLDC）
■OP/EDテーマ（3曲）
　作詞　枯堂　夏子
　作曲　藤原　いくろう

《CAST》
■柾木　天地：菊池　正美
■阿重霞：高田　由美
■砂沙美：横山　智佐
■清　音：天野　由梨
■魎皇鬼：小桜エツ子
■背皇鬼：矢島　晶子
■衣蕃羅：花島佳奈英
■魎　呼：折笠　愛
■美　星：水谷　優子
■鷲　羽：小林　優子
■柾木　勝仁・信幸：青野　武
■那　岐：大塚　瑞恵
■紗夏姫：赤見　幸董
■綺野狐：秋山　久美

9月13日発売予定

CD2枚組　価格6.800円（税別）

初回特典：イニシャル生産分のみ「描き下しオリジナルイラスト集」マニュアル添付

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6Fユーザーサポート TEL03-5443-1636

XING ENTERTAINMENT

T1024575080495

© Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24575-8/30